M1 TANK PLATOON™ 2

MICROPROSE

M1 TANK PLATOON II®

VOM TEAM, DAS IHNEN SCHON DEN PREISGEKRÖNTEN KLASSIKER BRACHTE, KOMMT NUN DIE REALISTISCHSTE SIMULATION DER MODERNEN BODENKRIEGFÜHRUNG ÜBERHAUPT

KAPITEL

1

EINLEITUNG

Als das Originalspiel *M-1 Tank Platoon* im Jahr 1989 veröffentlicht wurde, mußte sich der Hauptdarsteller der Simulation, der Hauptkampfpanzer (MBT) M1A1 Abrams, erst noch im realen Kampfgeschehen beweisen. Seither hat sich nicht nur herausgestellt, daß er eine hervorragende Abschreckung ist, sondern außerdem eine ernstzunehmende Waffe, die durch überlegene Feuerkraft zur Erhaltung des Friedens beiträgt. In der Operation Desert Storm zerstörten die M-1-Panzer der Armee und der Marines Tausende von gegnerischen Fahrzeugen in weniger als fünf Tagen bei nur minimalen eigenen Verlusten. Doch obwohl dies ein Beweis für die absolute Überlegenheit des M1A2 Abrams MBT auf den heutigen Kampfschauplätzen ist, darf man nie vergessen, daß auch der M-1 ohne eine ausgezeichnet ausgebildete, höchst motivierte Besatzung nichts anderes als ein sehr teurer Briefbeschwerer für das Pentagon ist.

M1 Tank Platoon II läßt Sie diesen Job übernehmen und zeitgenössische Kampfschauplätze erleben wie nie zuvor. Der Hauptakzent des Spiels liegt auf Taktik, mehr als auf Strategie, und die Gefechte werden auf dem Zug- und Kompanielevel ausgetragen. Die gegnerischen Streitkräfte können Bataillonsstärke haben – um einer starken Gruppe von M-1-Panzern eine angemessene Herausforderung bieten zu können -, doch Sie brauchen nicht mit langen hinausgezögerten Gefechten zu rechnen. Der M-1 ist ein ausgezeichneter Geländepanzer, vergleichbar mit dem Panther im 2. Weltkrieg, und so werden Gefechte durch die taktischen Hauptgrundsätze Feuer und Bewegung entschieden.

Um zu gewinnen, müssen Sie das Gelände ausnutzen, unterstützende Kampfelemente wie Artillerie und Luftangriffe effizient koordinieren und, was das wichtigste ist, für die Sicherheit der Männer sorgen, die Ihrem Kommando anvertraut wurden. In der modernen Kriegführung ist es durchaus möglich, den Sieg davonzutragen und dennoch kritisiert zu werden, wenn Sie „nicht akzeptable Verluste" zu verantworten haben. Dasselbe Prinzip gilt auch bei ***M1 Tank Platoon II***, bei dem sich die ungeheure Auswirkung der öffentlichen Meinung auf die politische Entscheidungsfindung auch auf das Schlachtfeld ausdehnt. Dieser Druck muß von allen echten Kommandanten getragen werden, und so glauben wir, daß es nur gerecht ist, ihn auch hier einzubringen.

Und schließlich ist es wahrscheinlich, daß die meisten Spieler, die diese Simulation gekauft haben, trotz der ausgedehnten Berichterstattung über Operation Desert Storm und der Veröffentlichung vieler Artikel über den modernen Panzerkampf in Buchform und auf dem Internet dennoch nicht alles nötige Wissen besitzen, um als Kommandant eines Panzerzugs Ruhm zu erringen. Daher haben wir uns erlaubt, einen mehrschichtigen Trainingskurs zu schaffen, der dieses Wissen vermittelt. Zusätzlich zu diesem Handbuch finden Sie zwei Trainingskampagnen mit Multimedia-Abschnitten und das ***M-1 Tank Platoon II*** War College (Die M-1 Panzer Tank II Kriegsakademie), einen MicroProse Digital Strategy Guide (DSG), auf der CD-ROM. Sie geben Ihnen einen gründlichen Einblick in die Grundsätze der amerikanischen und gegnerischen (OPFOR) Streitkräfte, bevor Sie den Kampfschauplatz betreten. Die Spieler, die darauf bestehen, sich ohne dieses Training ins Gefecht zu wagen, sollten sich mit den ersten beiden Abschnitten dieses Handbuchs vertraut machen, **Das Interface** und **Befehlsübernahme**. Welchen Weg Sie auch wählen, schließen Sie die Panzerkommandantenluke, denn es steht Ihnen eine aufregende Fahrt bevor!

KAPITEL

2

TECHNISCHE HINWEISE

Bevor Sie weitermachen können, müssen Sie *M1 Tank Platoon II* auf Ihrem Computer installiert und gestartet haben. Der folgende Abschnitt gibt Ihnen alle Informationen, die Sie dazu brauchen. Wenn Ihr System die Voraussetzungen erfüllt, können Sie installieren und das Spiel starten.

ANFORDERUNGEN

Für ***M1 Tank Platoon II*** *muß* Ihr Computer folgendes besitzen:

- Bei dem Prozessor muß es sich um einen Pentium- oder schnelleren Prozessor handeln mit mindestens 133 MHz (empfohlen mindestens 200 MHz).
- Ein Double Speed (2X)-CD-ROM-Laufwerk oder schneller.
- Sie brauchen mindestens 16 MB RAM. (Dabei handelt es sich um den Arbeitsspeicher, nicht zu verwechseln mit dem normalen Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.)
- Sie müssen mindestens Windows'95 installiert haben.
- Da das Installationsprogramm Teile von ***M1 Tank Platoon II*** auf Ihre Festplatte kopiert, müssen Sie über genug freien Festplattenspeicher verfügen. Wie viel Sie genau brauchen, hängt von den Installationsoptionen ab, die Sie wählen. Das Installationsprogramm sagt Ihnen, wie viel Platz Sie brauchen und wie viel Sie haben.
- Sie brauchen mindestens eine SVGA-Grafikkarte oder besser, mit mindestens 256 Farben, 640x480.

> Es ist zwar nicht unbedingt nötig, doch Sie erzielen die beste Leistung und größte Realitätstreue mit einer Grafikkarte mit 3D-Beschleuniger. ***M1 Tank Platoon II*** unterstützt nur die Glide- und Direct3D-Formate.

- Sie brauchen eine Maus (oder ein Gerät, das dieselbe Funktion erfüllt). Der Maustreiber muß zu 100% MS-kompatibel sein.
- Außerdem benötigen Sie einen Joystick. (Er ist nicht *absolut* notwendig. Sie *können* das Spiel auch ohne Joystick spielen, doch das ist sehr schwierig.)

Falls Sie all diese Anforderungen erfüllen, aber immer noch Probleme haben, wenden Sie sich bitte an den MicroProse-Kundendienst.

INSTALLATION

Bevor Sie ***M1 Tank Platoon II*** spielen können, muß das Installationsprogramm zunächst einige Dateien auf Ihre Festplatte kopieren. Befolgen Sie dazu die folgenden Anweisungen.

- Schalten Sie Ihren Computer ein.
- Öffnen Sie das CD-Fach, legen Sie die ***M1 Tank Platoon II***-CD hinein, und schließen Sie das Fach wieder.
- Dies ist eine Windows 95-CD mit "Automatischer Wiedergabe", was bedeutet, daß das Programm automatisch startet, wenn Sie die CD einlegen. Klicken Sie auf **Install**, um das Installationsprogramm zu starten.

> **Hinweis:** Sollte die Automatische Wiedergabe aus irgendeinem Grund nicht funktionieren, können Sie das Installationsprogramm folgendermaßen selbst starten:
>
> - Öffnen Sie das Fenster **Arbeitsplatz**, und klicken Sie dann zweimal auf den Eintrag für Ihr CD-ROM-Laufwerk (gewöhnlich 'D').
> - Klicken Sie nun zweimal auf die Datei **setup.exe**. So startet das Installationsprogramm.

- Die wichtigste Entscheidung, die Sie während der Installation treffen müssen, ist, in welchem Verzeichnis Sie das Spiel unterbringen wollen. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, können Sie die Vorgabe akzeptieren, einen Verzeichnispfad eingeben oder die Schaltfläche **Durchsuchen** anklicken, um das Verzeichnis zu suchen. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.
- Wenn das Spiel an sich installiert ist, geht das Installationsprogramm zu einigen nötigen Dienstprogrammen über. Falls diese noch nicht installiert sind, werden Sie einzeln aufgefordert, jedes zu installieren. Dazu gehören Microsoft's DirectX-Treiber (Version 5) und zwei Treibersätze für 3D-Grafikbeschleunigerkarten: Glide und Direct3D.
- Ist das Installationsprogramm beendet, kehren Sie zu Windows zurück.

SPIEL

Sobald Installation und Setup abgeschlossen sind, ist die Simulation spielbereit. Nun müssen Sie:

- Sich vergewissern, daß die ***M1 Tank Platoon II***-CD-ROM sich im Laufwerk befindet.
- Aus dem Windows '95-Startmenü ***M1 Tank Platoon II*** wählen.

KAPITEL 3

DAS INTERFACE

In diesem Abschnitt wird vorausgesetzt, daß Sie die Installationsanweisungen für *M1 Tank Platoon II* (im Technischen Beiheft) befolgt haben und die nötige Konfiguration haben, um das Spiel mit einer Kombination von Joystick-, Maus- und Tastaturbefehlen zu steuern. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, können Sie eine aufregende Rekonstruktion der Ereignisse im Gefecht von 73 Easting miterleben. Wenn Sie bei späteren Gelegenheiten diese Animationen überspringen wollen, drücken Sie einfach auf die Leertaste, und Sie gelangen sofort zum Hauptmenü. Dort haben Sie die folgenden Optionen:

- **Spielkonfiguration**: Dieser Abschnitt läßt Sie die allgemeinen Einstellungen des Spiels so einrichten, daß sie Ihrem Spielstil angemessen sind. Außerdem können Sie die Einstellungen von Sound und Grafiken verändern, um die Leistung des Spiels auf Ihrem Computer zu optimieren. Eine genauere Beschreibung dieser Features finden Sie weiter unten im Abschnitt **Konfigurationsoptionen**.

- **Einzelspieler**: Wählen Sie diese Option, können Sie ***M1 Tank Platoon II*** allein gegen einen Computergegner spielen, der so programmiert wurde, daß er die echte sowjetische Taktikdoktrin befolgt. Sie können eines von neun vorgegebenen Szenarien oder eine der fünf Kampagnen angehen. Sie erhalten immer eine entsprechende taktische Einsatzbesprechung, doch wenn Sie vor Spielbeginn mehr über das Szenario oder die Kampagne wissen möchten, lesen Sie die Abschnitte **Kampfeinsatzbesprechungen** oder **Kampagneneinsatzbesprechungen** des Handbuchs.

- **Multiplayer**: Mit Hilfe dieser Option können Sie über Modem oder lokales Netzwerk (LAN) entweder im Zweikampf oder im Bündnis spielen. Dabei können bis zu fünf Spieler teilnehmen (vier befehligen einen M-1, und einer muß die gegnerischen Truppen kommandieren). Weitere Einzelheiten erfahren Sie weiter unten im Abschnitt **Multiplayer-Optionen**.

- **Training**: Das alte Sprichwort „Trainiere, als ob du kämpfst, und kämpfe, als ob du trainierst" trennt den Kader professioneller Krieger von den Stammtischgenerälen. Überlegene Ausbildung und Einsatzbereitschaft trugen mehr zum Sieg der Koalition über den Irak bei als alle anderen Faktoren zusammengenommen. Um sich auf die Herausforderungen von ***M1 Tank Platoon II*** vorzubereiten, können Sie einen Lehrgang antreten, der ein konzentriertes Studium der Ausrüstung und der Taktiken und Doktrinen der Kriegführung umfaßt und in Übungen in einer Trainingsumgebung mit scharfer Munition gipfelt. Einen Überblick dieses Lehrgangs finden Sie im Abschnitt **Training** weiter unten.

KONFIGURATIONSOPTIONEN

M1 Tank Platoon II benutzt ein terrainbildendes Programm, das gegenüber dem Vorläufer wesentlich verbessert wurde und eine Vielzahl von Geländetypen – von den trockenen Wadis der Wüste bis zur hügeligen Landschaft des östlichen Polen – mit solcher Detailgenauigkeit modelliert, daß man taktischen Nutzen aus dem Gelände ziehen kann. Natürlich stellt diese detaillierte 3D-Umgebung hohe Ansprüche an die unterschiedlichen Computersysteme. Dieses Menü läßt Sie verschiedene Einstellungen so verändern, daß Sie die beste Spielleistung auf Ihrem System erhalten. Sie verlassen diesen Bildschirm und kehren zum letzten Menü zurück, indem Sie die [Esc] drücken.

GRAFIKEN

M1 Tank Platoon II nutzt die Co-Processing-Funktionen vieler moderner 3D-Grafik-Beschleunigerkarten. Da die Leistungen dieser Karten jedoch variieren, gibt Ihnen dieses Menü Möglichkeit zur Kontrolle der Grafikleistung. Bei der Einstellung *Wenig Detail* opfern Sie einige Detailgenauigkeit bei Fahrzeugen und Gelände zugunsten einer deutlichen Erhöhung der Bildrate (der Geschwindigkeit der Animationen). Bei *Normale Details* (der vorgegebenen Einstellung) besteht ein Gleichgewicht zwischen Grafikdetail und Geschwindigkeit. Neuere Computer mit Pentium 200- oder schnelleren Prozessoren und 3D-Beschleunigern liefern die höchste Detailstufe, ohne dabei an Geschwindigkeit zu verlieren.

SOUND & MUSIK

M1 Tank Platoon II ist zu 100 % mit dem SoundBlaster-Audiostandard kompatibel. Zusätzlich können Sie mit diesem Menü die Hintergrundmusik und die digitalen Soundeffekte ein und aus schalten. Um allerdings die ganze Atmosphäre der Gefechte miterleben zu können, sollten Sie allerdings die Soundeffekte und die Musik einschalten.

EINSTELLUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Gute Simulationen erfordern die Einhaltung der Bedingungen in der „realen Welt" (auf der höchsten Schwierigkeitsstufe) und gleichzeitig schnellen Zugang für Simulationsneulinge (auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad). ***M1 Tank Platoon II*** bietet Gameplay für Spieler mit unterschiedlichstem Können, denn nicht nur kann die KI-Stufe des Gegners verändert werden (was bei den meisten Simulationen der Fall ist), auch die Fähigkeiten der eigenen Truppen können beeinflußt werden. Und so funktioniert's.

Die OPFOR (Opposing Forces – Gegnerische Truppen) benutzen bei allen Einstellungen GUS-Doktrin und –Taktiken, so daß der computergesteuerte Gegner selbst bei der Einstellung *Leicht* richtiges Taktikverhalten zeigt. Die Wahl des Schwierigkeitsgrads beeinflußt die Qualität der gegnerischen Besatzungen und der Ausrüstung der feindlichen Truppen. Folglich hat die Wahl der Einstellungen *Normal* und *Schwierig* zur Folge, daß der Gegner zu den echten Fähigkeiten der GUS-Hardware noch offensive und defensive Boni erhält.

Der Schwierigkeitsgrad beeinflußt auch die Verfügbarkeit von Unterstützungseinheiten sowie die Anzahl und den Typ angegliederten Züge bei jedem Einsatz. Bei *Leicht* können Sie als Unterstützung mit mehreren Artillerie- und Lufteinheiten sowie zusätzlichen Panzer und Infanteriekampffahrzeugen für Ihren Zug rechnen. Bei der Einstellung *Schwierig* sind Artillerie- und Luftunterstützung begrenzt, und bei angegliederten Einheiten handelt es sich zumeist um leichtere Einheiten.

EINZELSPIELER

Wenn Sie **Einzelspieler** wählen, gelangen Sie direkt zum Bildschirm ZUGSTATISTIKEN. Sie können weder ein Einzelgefecht noch eine Kampagne starten, ohne zunächst einen Zug zu wählen oder zu gestalten. Sobald Sie einen Zug ausgewählt haben, kommen Sie zum Bildschirm EINZELSPIELER. Hier finden Sie drei Optionen: **Zugstatistiken**, **Einzelgefecht** und **Kampagnenspiel**.

ZUGSTATISTIKEN

Dieser Bildschirm erscheint immer, wenn Sie **Einzelspieler** wählen. Sie können auch vom Bildschirm EINZELSPIELER darauf zugreifen, wenn Sie Ihren Zug ändern möchten. Der Bildschirm ZUGSTATISTIKEN enthält eine Liste von 8 aktiven Zügen. Jeder Eintrag gibt Ihnen folgende grundsätzliche Informationen zu jeder Einheit:

- Zugname
- Zugstatus (*Außer Dienst*, *Verfügbar* oder *Auf Kampagne*)
- Durchschnittskönnen
- Zweig (*Marine oder Army*)
- Name der Muttereinheit
- Abzeichen der Muttereinheit

Um einen Zug zu wählen, ziehen Sie den Mauscursor darauf (der Rand der jeweiligen Einheit wird markiert), und klicken Sie mit der linken Maustaste. Unten auf dem Bildschirm sehen Sie außerdem folgende Schaltflächen: **Zug löschen, Neuer Zug** und **Verlassen**. Bevor Sie einen neuen Zug gestalten können, müssen Sie einen der vorgegebenen Züge löschen, um Platz zu schaffen (daher sollten Sie sich die Statistiken jedes Zugs genau ansehen, bevor Sie entscheiden, welchen Sie löschen).

Wenn Sie einen neuen Zug gestalten, haben Sie die Wahl, ob es sich um ein Army-Panzerregiment, Army-Kavallerieregiment oder ein Marine-Panzerbataillon handeln soll. Außerdem können Sie über Abzeichen und Bataillon die Muttereinheit für diesen Zug bestimmen. Die Abzeichen aller aktuell aktiven Diensteinheiten der U.S. Army und des U.S. Marine Corps sind hier eingeschlossen. Der Typ der gewählten Muttereinheit bestimmt auch die Art von Artillerie- und Luftunterstützung und der angegliederten Einheiten, die in einer Kampagne zur Verfügung stehen. Diese Wahl hat keinen Einfluß auf die Einzelgefechte.

ZUGKONTROLLE

Sobald Sie einen Zug gestaltet haben, gelangen Sie automatisch zum Bildschirm ZUGKONTROLLE, auf dem Sie die Fähigkeitsstufe des Zugs sehen und die Namen einzelner Soldaten und Panzer ändern können.

Sie können auch jedem der vier M-1-Panzer im Zug einen Namen geben. Um den Namen eines Ihrer Panzer zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten**, klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Feld **Name**, um den dortigen Namen zu löschen und den neuen eingeben zu können. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die [Enter].

Gleichgültig ob ein Panzer einen Namen hat oder nicht, erhält er eine militärische Kennung aus zwei Zahlen. Die erste Zahl ist die Zugnummer (1-4). Die zweite bezeichnet die Position des Panzers innerhalb des Zugs, wie unter Organisation aufgelistet. So hat z.B. der Panzer des Feldwebels im zweiten Zug die Kennung 24.

1) Platoon Leader (Zugführer)
2) Leader's Wingman (Flügelmann des Zugführers)
3) Sergeant's Wingman (Flügelmann des Feldwebels)
4) Platoon Sergeant (Zugfeldwebel)

Jeder Zug hat vier Panzer und deren Besatzungen aus je vier Mann. Das ergibt insgesamt 16 Männer und vier Fahrzeuge. Die folgende Liste zeigt die Panzer und die Organisation der Besatzung.

	Panzer #1	Panzer #2	Panzer #3	Panzer #4
Tank Commander (Panzerkommandant)	PLT LDR	TC2	TC3	PLT SGT
Gunner (Schütze)	GNR1	GNR2	GNR3	GNR4
Driver (Fahrer)	DVR1	DVR2	DVR3	DVR4
Loader (Lader)	LDR1	LDR2	LDR3	LDR4

Um den Namen eines der Besatzungsmitglieder zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten**, klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Feld **Name**, um den dortigen Namen zu löschen und den neuen eingeben zu können. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie die [Enter].

Jedes Besatzungsmitglied besitzt Fähigkeiten, die die Gefechtseffizienz des Fahrzeugs beeinflussen. Diese Fähigkeiten spiegeln sich in der Position des jeweiligen Soldaten innerhalb der Besatzung und können sich verbessern, wenn das Besatzungsmitglied auf der Position Erfahrung gewinnt. Die Fähigkeiten und ihre Wirkung auf die Funktion des Panzers sehen Sie im folgenden:

Fähigkeit	Beeinflußt...
Lader	Aufladezeit
Fahrer	Reaktionszeit und exakte Panzerpositionierung
Schütze	Präzision und Zielerfassungszeit
Kommandant	Ausmachen und Reaktionszeit

PFLICHTEN UND VERANTWORTLICHKEITEN DER PANZERBESATZUNG, AUS U.S. ARMY TANK PLATOON MANUAL FM 17-15 (PANZERZUG-EINSATZHANDBUCH)

PANZERKOMMANDANT

Der PK muß den Kompanieeinsatz und den beabsichtigten Gefechtsplan kennen und verstehen, um darauf vorbereitet zu sein, die Pflichten und Verantwortlichkeiten des Zugführers oder Zugfeldwebels zu übernehmen und im Falle ihrer Abwesenheit falls nötig den Einsatz abzuschließen. Dazu muß sich der PK immer über die Situation im klaren sein, indem er alle verfügbaren optischen Instrumente zur Beobachtung einsetzt, Funksprüche abhört und das Informationssystem zwischen den Fahrzeugen (Intervehicular Information System = IVIS) im Auge behält.

SCHÜTZE

Der Schütze sucht nach Zielen und bringt sowohl das Hauptgeschütz als auch das koaxiale Maschinengewehr in Position und feuert sie. Er fungiert auch als zweiter PK und kann bei Bedarf dessen Verantwortlichkeiten übernehmen. Außerdem assistiert er nach Bedarf den anderen Besatzungsmitgliedern und ist verantwortlich für die Aufrechterhaltung der digitalen IVIS-Verbindungen.

FAHRER

Der Fahrer bewegt den Panzer, bringt ihn in Stellung und zum Halten. Während er fährt, sucht er immer nach geschützten Routen und geschützten Stellungen, auf die er sich zurückziehen kann, falls der Panzer angegriffen wird. Er sorgt dafür, daß der Panzer seine Position im Zug hält und achtet auf visuelle Signale. In Gefechten hilft er dem Schützen und PK, indem er nach Zielen und abgefeuerten Geschossen scannt.

LADER

Der Lader lädt das Hauptgeschütz und die Bereitschaftskiste des koaxialen Maschinengewehrs, und er ist auch für das Laden und Feuern seines eigenen Maschinengewehrs verantwortlich. Vor Kampfhandlungen sucht der Lader nach Zielen und fungiert als Wache für Luft- und Panzerabwehrlenkraketen (ATGM). Außerdem assistiert er dem TC bei der Führung des Fahrers, damit der Panzer seine Position in der Formation behält.

ZUGORGANISATION

Tatsächlich übernehmen Sie nicht die Rolle eines dieser Soldaten, und daher gilt auch nicht „Game Over", falls der Zugführer fällt. Sie sind eher der „leitende Geist" des Zugs, der die Aktionen koordiniert und für sein Überleben auf Dauer sorgt. Dennoch gehört es zur Realität des Krieges, daß Verluste schließlich die Einheitenintegrität und Kommando und Kontrolle beeinflussen. Gelegentlich werden Ihre Männer Positionen füllen müssen, mit denen sie normalerweise nichts zu tun haben. Und falls sie diese Aufgaben noch nie zuvor erfüllt haben, können ihre Fähigkeiten für den neuen Job begrenzt sein. Als helfender Geist des Zugs müssen Sie die Kommandostruktur in jedem Fahrzeug und dann auch im Zug verstehen.

Die Kommandostruktur in jedem Fahrzeug ist (in Ordnung absteigender Ränge):

TC
GNR
DVR
LDR

Die Kommandostruktur im Zug ist (nach der gleichen Reihenfolge):

PLT LDR
PLT SGT
TCs nach Dienstalter
GNRs nach Dienstalter
DVRs nach Dienstalter
LDRs nach Dienstalter

Nach jedem Einsatz können Sie mit etwas mehr Ruhe Entscheidungen über den Ersatz für Gefechtsverluste, die Beförderung von Zugmitgliedern und Auszeichnungen für Verdienste nachdenken. Eine vollständige Beschreibung dieser Funktionen finden Sie unter **Personalmanagement** und **Auszeichnungen & Beförderung** im Handbuchabschnitt **Befehligen eines Zugs**.

EINZELGEFECHTE

Diese Option läßt Sie ein einzelnes, nicht zu einer Kampagne gehörendes Gefecht austragen und ist die übliche Methode, in einen Kampf einzutreten. Sie können jedes vorgegebene Gefecht des Spiels wählen (Überblicke jedes Gefechts finden Sie im Handbuchabschnitt **Kampfeinsatzbesprechung**) oder **Beliebiges Gefecht**, wodurch Sie sofort auf einen Kampfschauplatz transportiert werden und einem Gegner unbekannter Stärke und Truppenzusammensetzung gegenüber stehen.

Die vorgegebenen Gefechte sind in zwei Gruppen geteilt. Bei der ersten handelt es sich um eine Reihe von Kämpfen, die tatsächlich während des Golfkriegs ausgefochten wurden und so entwickelt sind, daß sie den realen Schlachten so nah kommen, wie es die augenblickliche Informationslage erlaubt. Die zweite Gruppe beruht auf der alten Konfrontation zwischen NATO und Warschauer Pakt. Diese Gefechte beruhen auf dem Szenario eines post-sowjetischen Rußlands, das entweder von einer ultra-nationalistischen oder einer neukommunistischen Regierung beherrscht wird und eine NATO angreift, der viele osteuropäische Nationen angehören.

KAMPAGNENSPIELE

Mit Hilfe der Option **Kampagne** können Sie ein Kampagnenspiel mit dem gewählten Zug beginnen oder wieder aufnehmen. Sollte der aktive Zug augenblicklich in eine unbeendete Kampagne verwickelt sein, lädt das Spiel automatisch die betreffende Kampagne und ruft den entsprechenden **Kampagneneinsatzbesprechung**sbildschirm auf. Kämpft der Zug in keiner aktuellen Kampagne, werden Sie aufgefordert, eine vom **Schauplatzwahl**-Bildschirm zu wählen. Weitere Informationen über die verschiedenen zur Wahl stehenden Kampagnen finden Sie im Abschnitt **Kampagneneinsatzbesprechung**.

Unabhängig von der gewählten Kampagne ist es wichtig, daß Sie den Unterschied zwischen dem Kampagnenprogramm von ***M-1 Tank Platoon II*** und denen anderer Spiele verstehen. Viele Spiele verbinden einfach mehrere unabhängige, vorgegebene Kämpfe nacheinander und nennen dies eine Kampagne. Das kann dazu führen, daß selbst das beste Spiel vorzeitig fade und monoton wird. Dagegen ist das Kampagnensystem bei ***M-1 Tank Platoon II*** vollständig dynamisch.

Der Schauplatzkommandant jeder Kampagne kann unter zahlreichen Strategien wählen, von denen jede sich logisch aus der gegnerischen Truppenaufstellung und den militärischen sowie politischen Zielen der Operation ergibt. Auf dem Zuglevel sind Sie nicht an strategischer Entscheidungsfindung beteiligt, nur an ihrer taktischen Ausführung. Außerdem sind Sie nur eine Einheit von vielen, die auf breiter Front kämpfen. Daher können Ihre anfängliche Aufstellung und Aufgabenverteilung sich jedesmal zu Beginn einer Kampagne ändern. Sobald eine Kampagne läuft, hat Ihre Leistung in einem bestimmten Einsatz, genau wie die aller anderen U.S.-Truppen in diesem Sektor, Einfluß auf die Art des nächsten Einsatzes und darauf, wie viele der gegnerischen Streitkräfte Ihnen dann noch gegenüberstehen. Beispiel: Lautet Ihr erster Einsatzbefehl „Bewegung bis Kontakt" und der Gegner stoppt Sie oder andere U.S.-Einheiten sind nicht so erfolgreich wie Sie, dann kann Ihr nächster Befehl „Verteidigung im Sektor" lauten. Führen Sie diesen Einsatz erfolgreich durch, ist es möglich, daß Ihnen als nächstes ein Schnellangriff bevorsteht.

Viele der folgenden Aufgaben ergeben sich natürlich aus Ihrer bisherigen Erfahrung auf dem Schlachtfeld, doch es gibt auch Ausnahmen, die Sie verstehen müssen. Wie schon gesagt, Sie kämpfen nicht in einem Vakuum. Es sind weitere U.S.-Truppen auf dem Kampfschauplatz, die Operationen auf Ihren beiden Flanken führen. Deren Erfolg oder Scheitern kann sich an jedem beliebigen Tag wesentlich von Ihrem unterscheiden. Sie haben nicht den „Überblick". Den hat Ihr Schauplatzkommandant, vertrauen Sie also den Befehlen, die man Ihnen gibt, und führen Sie sie aus, so gut Sie können. Außerdem müssen Sie daran denken, wenn Ihre Einheiten zurückgerufen wurden, um Verluste zu ersetzen, aufzutanken, sich neu zu bewaffnen und danach sofort wieder zurückzugehen, daß sich während Ihrer Abwesenheit das strategische Gesamtbild geändert haben kann.

Auch die gegnerischen Streitkräfte ändern ihre Schlachtpläne dynamisch. Sie werden sich entsprechend neu gruppieren, um sich auf der Grundlage der taktischen Situation Ihrer Bedrohung zu stellen, und werden das Gelände nutzen, was auch Sie lernen müssen. Allerdings werden Sie beim nächsten Mal, wenn Sie dieselbe Gefechtsszene betreten, nicht dasselbe Kommando mit Granaten mit Raketenantrieb hinter demselben Felsen antreffen. Um einer so fließenden Umgebung mit realistischem „Kriegsnebel" (der Gefechten eigenen Verwirrung) zu überleben, müssen Sie starkes Situationsbewußtsein und taktische Flexibilität zeigen, um rechtzeitig auf veränderte Umstände reagieren zu können.

MULTIPLAYER

Der Multiplayer-Bildschirm läßt Sie einem Modem-/Netzwerkspiel beitreten. Die Multiplayer-Seite der Spielfunktionen ist dem Einzelspiel sehr ähnlich, besitzt jedoch ein leicht modifiziertes Gameplay, das die Interaktivität erhöht. Dieser Bildschirm enthält drei Optionen: **Service Provider wählen**, **Host eines Spiels sein** und **Sich einem Spiel anschließen**.

SERVICE PROVIDER WÄHLEN

Der Host und alle Spieler, die sich anschließen wollen, müssen die Kommunikationsmethode wählen, mit der sie sich verbinden wollen. Es stehen 3 Möglichkeiten zur Verfügung:

IPX LAN — Bei dieser Methode benutzen Sie ein lokales Netzwerk mit dem IPX-Protokoll.

Modem — Wenn Sie mit einem anderen Teilnehmer über ein Modem spielen, wählen Sie diese Option.

Seriell — Wenn Sie über ein direktes, serielles Kabel mit einem anderen Computer verbunden sind, sollten Sie diese Option wählen.

An einem Multiplayer-Spiel über IPX können bis zu fünf Spieler teilnehmen. Über eine Modem- oder serielle Verbindung können nur zwei Teilnehmer spielen.

HOST EINES SPIELS SEIN

Sobald Sie sich für die Option **Host eines Spiels sein** entschieden haben, gelangen Sie zum Bildschirm ZUGSTATISTIKEN. Sie können nicht Host eines Spiels sein, ohne zunächst einen Zug gewählt oder gestaltet zu haben. Der Bildschirm ZUGSTATISTIKEN funktioniert ebenso wie der im Einzelspieler-Modus. Falls ein Zug gewählt wird, der bereits an einer Kampagne teilnimmt, findet das Multiplayer-Spiel im nächsten Gefecht der aktuellen Kampagne des Zugs statt. Falls der Zug frei und einsatzbereit ist, gehen Sie weiter zum nächsten Multiplayer-Bildschirm, wo Sie die Wahl zwischen den Einzelgefechten haben oder eine neue Kampagne starten können. Einzelheiten zu den Gefechten finden Sie im Abschnitt **Gefechtseinsatzbesprechungen**. Alle normalen Kampagnen können im Coop-Spiel unternommen werden. Sie erhalten in **Kampagneneinsatzbesprechungen** weitere Informationen zu den Kampagnen.

SICH EINEM SPIEL ANSCHLIESSEN

Diese Option bringt Sie direkt in den BEREITSCHAFTSRAUM, in dem Sie sich jedem existierenden Multiplayer-Spiel anschließen können. Wenn Sie nicht selbst ein Multiplayer-Spiel initiieren, sollten Sie immer die Option **Sich einem Spiel anschließen** benutzen, um sich einem Netzwerkspiel anzuschließen. Sobald die anderen Positionen von anderen Spielern übernommen wurden, ist das Spiel voll und wird nicht länger als verfügbar aufgelistet.

BEREITSCHAFTSRAUM

Wenn Sie das Multiplayer-Setup beendet haben, kommen Sie in den BEREITSCHAFTSRAUM. Hier können Sie sich Spielen anschließen, mit anderen Spielern unterhalten und Ihre Taktiken vor der Aufstellung koordinieren. Sobald ein Spiel genügend Spieler hat, erhalten alle Spieler die Einsatzbesprechung. Anschließend gehen alle Spieler weiter zum Bildschirm für die GEFECHTSPLANUNG ihrer Seite. Es steht Ihnen nur begrenzte Zeit zur Verfügung, um Einheiten und zugeteilte Unterstützungstruppen aufzustellen sowie Zielreferenzpunkte (ZRP) zu setzen, bevor das Spiel beginnt. Nutzen Sie diese Planungsphase, um später nicht in aller Eile anfängliche Befehle geben zu müssen, wenn bereits die Kugeln fliegen. Der Chat-Modus bleibt während der Planungsphase aktiv.

SPIELER ZUTEILEN

Der Host des Spiels ist dafür verantwortlich, den unbesetzten Positionen im Gefecht Spieler zuzuteilen. Bei Spielen mit fünf Teilnehmern werden vier Spieler den einzelnen Panzern des aktiven Zugs zugeteilt, und der fünfte Spieler wird zum OPFOR-Befehlshaber ernannt. Bei Spielen mit zwei Teilnehmern, können beide Panzer des Zugs befehligen, oder einer kann zum OPFOR-Befehlshaber werden und gegen den anderen Spieler antreten.

Falls der aktuelle Kampf ein Kampagnengefecht ist, wird der Host automatisch zum Zugführer (Platoon Leader). Bei Einzelgefechten kann der Host jede der fünf Positionen übernehmen.

Sobald das Gefecht vorüber ist, ist auch das Spiel zu Ende, und alle Spieler gehen wieder ihre eigenen Wege. Abgesehen von dem Multiplayer-Aspekt ist alles so wie bei der Wahl eines **Einzelgefechts**.) Nach einem Kampagnengefecht kann der Host die Multiplayer-Kampagne fortsetzen, indem er mit demselben Zug Host eines anderen Spiels wird.

TRAININGSPROGRAMM

Die moderne Panzerkriegführung stellt hohe Ansprüche an die taktischen Fähigkeiten, und Geschwindigkeit, Genauigkeit und Entscheidungskraft bestimmen den Ausgang. Daher sollten Sie sich nicht unvorbereitet aufs Schlachtfeld wagen. Sobald das Feuer beginnt, haben Sie keine Zeit mehr, im Handbuch oder einem der anderen Begleitmaterialien nachzusehen. Glücklicherweise ist das Trainingsprogramm bei ***M-1 Tank Platoon II*** ziemlich umfassend, um Sie richtig darauf vorzubereiten, eher aktiv zu werden als nur zu reagieren, wenn Sie vor Entscheidungen gestellt werden. Die folgenden Abschnitte erscheinen in der Reihenfolge, in der sie unserer Meinung nach gelesen werden sollten. Dabei wird vorausgesetzt, daß Sie sich bereits mit dem Inhalt des Handbuchs vertraut gemacht haben, bevor Sie sich an die zusätzlichen Lehrgänge machen. Andererseits können Sie die Abschnitte auch dazu benutzen, um bestimmte Themen zu finden, über die Sie nachlesen wollen.

PANZERSCHULE

Ihre erste praktische Panzerschulung findet an der Panzerschule in Fort Knox statt. Und obwohl es sich dabei um fünf Übungen mit scharfer Munition handelt, können Sie Fähigkeiten in einer „sicheren Umgebung" erlernen und üben. Jede Übung beginnt mit einer ausführlichen Einsatzbesprechung zu den Zielen des Einsatzes. Nach Abschluß jedes Einsatzes erfolgt eine Einsatznachbesprechung, und Sie erhalten Leistungspunkte. Obwohl es nicht nötig ist, bei jeder Übung perfekte Leistung zu erreichen, bevor Sie sich auf ein echtes Schlachtfeld wagen, werden Ihre Truppen mehr Vertrauen in Ihrer Führungsqualität haben, wenn Sie es schaffen. Der Lehrgang hat folgende Struktur. Sie können zwar in beliebiger Reihenfolge vorgehen, doch es ist einfacher den Lehrgang für *einzelne Panzer* erst au absolvieren, bevor Sie das Kommando eines *Zugs* übernehmen.

M1-PANZERTOUR

Hier erhalten Sie eine eingehende Besichtigungstour des M1A2 Abrams mit einem 3D-Modell und Photos, die die Hauptmerkmale dieses Hauptkampfpanzers darstellen. Selbst wenn Sie bereits ein Veteran des Originals ***M-1 Tank Platoon II*** sind, dies ist ein guter Ort, sich mit den verbesserten Funktionen des M1A2-Modells vertraut zu machen. Zu behandelten Themen gehören: *Materielles Layout und Leistung, Widerstandsfähigkeit, Waffen, Besatzungsverteilung, Sensoren* und *Getriebe*.

NATIONAL TRAINING CENTER

Nach erfolgreichem Abschluß des Grundsätzlichen Panzerlehrgangs in Fort Knox werden Offiziere dazu angehalten, den Fortgeschrittenen Panzerlehrgang (AAC) am National Training Center (NTC) in Fort Irwin/Kalifornien zu besuchen. Der AAC soll alle Elemente aus den bisherigen Abschnitte kombinieren und die Offiziere dazu ausbilden, ihr Wissen in taktischen Situationen der realen Welt anzuwenden. Die gewonnene Erfahrung in der korrekten Koordinierung aller folgenden taktischen Pläne wird einem Offizier in seiner gesamten künftigen Laufbahn zugute kommen, unabhängig von Szenario oder Kampagne, auf die er später geschickt wird. Die taktischen Lektionen sind:

Bewegung bis zum Kontakt
Schnellangriff
Überlegter Angriff
Verteidigung im Sektor
Verteidigung einer Gefechtsposition
Gegenaufklärung

Wie zuvor können Sie auch diese Übungen in jeder beliebigen Reihenfolge unternehmen.

In vielerlei Hinsicht ist der Lehrgang am NTC (mitunter auch von Überlebenden scherzhaft das National Trauma Center genannt) eine ausgezeichnete Kampagne für Anfänger. Er bietet das Anspruchsvolle einer echten Kampagne in den sicheren Grenzen einer Trainingsumgebung. Verluste hier führen zu gelernten Lektionen, nicht zu Briefen an trauernde Familien.

PANZERZUGTAKTIKEN

Hier erhalten Sie einen kurzen Überblick der grundsätzlichen Gefechtstypen und Panzertaktiken. Diese Taktiken beruhen auf den aktuellen Dienstvorschriften der U.S. Army für Panzer-, Panzergrenadier- und Aufklärungszüge und werden durch Overhead-Kartenillustrationen und/oder Animationen veranschaulicht. Sie erhalten einen Überblick über die typische Zugorganisation und eine Einführung in das Flügelmannkonzept. Grundsätzlich Feuer- und Bewegungsformationen werden vorgestellt sowie eine Reihe von Standard-Gefechtdrills (vorgegebene Gefechtsbedingungen), darunter: *Sturm*, *Angriff durch Feuer*, *Unterstützung durch Feuer* und *Umgehen*.

DAS M1 TANK PLATOON II WAR COLLEGE

Dieses Curriculum ist der Höhepunkt der Ausbildung für Panzeroffiziere. Es liefert die detaillierteste Behandlung der Kampfdoktrin der U.S. Army, des U.S. Marine Corps und der OPFOR-Streitkräfte innerhalb des Trainingsprogramms sowie Fahrzeugerkennungshilfen (Vehicle Recognition Guides – VRGs) für alle Truppen, die Ihnen in ***M-1 Tank Platoon II*** begegnen werden. Zusätzliche erhalten Sie Aufklärungsberichte zu allen Krisengebieten der heutigen Welt, an die Ihr Zug gesendet werden kann. All dies bereitet einen Offizier gründlich auf Kampfkommandos vor und sollte in Reichweite gehalten werden, falls Sie sich an einem Kampfschauplatz noch einmal darauf zurückgreifen wollen.

KAPITEL

4

KOMMANDO-ÜBERNAHME

Die hauptsächliche Aufgabe eines Panzerzugs ist es, mit dem Feind aneinander zu geraten und ihn zu vernichten. Dennoch sind nicht alle Ihre Einsätze immer offensiv. Es kann sein, daß die strategische Situation es erfordert, daß die Truppen unter Ihrem Kommando einen Sektor verteidigen oder eine Flanke als Unterstützung der offensiven Einsätze anderer Einheiten decken. Unabhängig davon ist es wichtig, daß Sie Ihre Einheiten korrekt koordinieren, um ihre Stärken zu nutzen und ihre Schwächen zu umgehen. Ob der Tagesbefehl nun offensive oder defensive Operationen vorsieht, der Erfolg Ihres Zugs hängt davon ab, wie guten Nutzen Sie aus Feuer-, Manöver- und Stoßwirkung in Verbindung mit Kampfunterstützungs- und Kampfdienstunterstützungselementen (Combat Support/CS und Combat Service Support/CSS) machen. Wenn Ihr Zug angemessen geleitet und unterstützt wird, kann er wiederholte Einsätze gegen jede moderne Bedrohung ausführen. Dieser Abschnitt soll Sie auf diese Aufgabe vorbereiten.

KOMMANDO ÜBER EINEN EINZELNEN M1

M-1 Tank Platoon II läßt Sie in Gefechten nach Belieben zwischen den Fahrzeugen wechseln. Daher ist es wichtig, daß Sie alle Befehle und Kontrollen eines einzelnen M-1-Panzers kennen, bevor Sie dazu übergehen, einen Zug zu kommandieren.

SPIELSTEUERUNGEN

Das Interface ist ziemlich umfassend, wie es sich für eine so detaillierte Simulation gehört. Die Tastaturbefehle sind die folgenden:

[Shift] = Umschalttaste

[Bksp] = Rücktaste

[Spacebar] = Leertaste

[Enter] = Eingabetaste

SICHTKONTROLLEN

[F1]	Cockpit des Panzerkommandanten (TC)
[F2]	Cockpit des Schützen (GNR)
[F3]	Kartenbildschirm
[F4]	Bildschirm Primärsicht des Schützen
[F5]	Bildschirm Hilfssicht des Schützen
[F6]	Bildschirm Sichtblöcke des Panzerkommandanten
[F7]	Bildschirm Panzerkommandantenluke offen
[F8]	Verfolgungssicht
[F9]	Voriges Fahrzeug
[F10]	Nächstes Fahrzeug
[Shift][F1]	Zu Panzer #1
[Shift][F2]	Zu Panzer #2
[Shift][F3]	Zu Panzer #3
[Shift][F4]	Zu Panzer #4
[Shift][F9]	Voriger Zug
[Shift][F10]	Nächster Zug

FAHRZEUG- UND ZUGBEFEHLE

Taste	Befehl
A	Schalter Autom. Fahren, aktuelles Fahrzeug
Shift A	Schalter Autom. Fahren, ganzer Zug
S	Fahrzeug anhalten
Shift S	Zug anhalten
F	Beliebiges Feuer, Zug
Shift F	Beliebiges Feuer, Alle
H	Feuer halten, Zug
Shift H	Feuer halten, Alle
C	1/3 Geschwindigkeit
V	2/3 Geschwindigkeit
B	Höchstgeschwindigkeit
,	Zug greift nach links an
Shift ,	Zug greift nach vorn an
.	Zug greift nach rechts an
Shift .	Zug greift nach hinten an
Shift \	Rechte Staffelformation
Shift W	Keilformation
Shift L	Linienformation
Shift C	Gestaffelte Kolonnenformation
Shift V	V-Formation
Shift /	Linke Staffelformation
Shift Q	Spiel abbrechen
Shift P	Spiel unterbrechen
↑	Fahrer beschleunigt
↓	Fahrer bremst ab
←	Nach links
→	Nach rechts

PANZERKONTROLLEN NACH POSITION

Hinweis: {T} bezeichnet eine Schalterfunktion.

	Panzerkommandant (Tank Commander)	TC Luke	TC Sichtblöcke	Schütze (Gunner)	GNR Primär	GNR Hilfs
1	Sabot laden	—	—	Sabot laden	Sabot laden	Sabot laden
2	HEAT laden	—	—	HEAT laden	HEAT laden	HEAT laden
3	MPAT laden	—	—	MPAT laden	MPAT laden	MPAT laden
4	STAFF laden	—	—	STAFF laden	STAFF laden	STAFF laden
5	Koaxial	—	—	Koaxial	Koaxial	Koaxial
6	—	—	—	Gefechtssicht	Gefechtssicht	Gefechtssicht
7	—	—	—	GPS Filter {T}	GPS Filter {T}	GPS Filter {T}
8	—	—	—	Luft/Boden	Luft/Boden	Luft/Boden
-	CITV-Fadenkreuz -	—	—	GPS-Fadenkreuz -	GPS-Fadenkreuz -	—
=	CITV-Fadenkreuz +	—	—	GPS-Fadenkreuz +	GPS-Fadenkreuz +	—
\	Rauchgen.	Rauchgen.	Rauchgen.	Rauchgen.	Rauchgen.	Rauchgen.
Bksp	Rauchgranate (SG)	Rauchgranate	Rauchgranate	Rauchgranate	Rauchgranate	Rauchgranate
Shift Bksp	SG scharfmachen	SG scharfmachen	SG scharfmachen	SG scharfmachen	SG scharfmachen	SG scharfmachen
W	CITV W/S Warm	—	—	GPS W/S Warm	GPS W/S Warm	—
E	—	—	—	Man. Reichw.eingabe	Man. Reichw.eingabe	—
T	Wärme {T}	Nachtsichtbrille {T}	—	Wärme {T}	Wärme {T}	—
[	CITV Autoscan	—	—	—	—	—
]	CITV Suche	—	—	—	—	—
D	—	—	—	Schadensanzeige	—	—
G	CITV auf Geschütz	Geschütz auf Rumpf	Vorn	Geschütz auf Rumpf	Geschütz auf Rumpf	Geschütz auf Rumpf
Shift G	Rumpf auf CITV	Rumpf auf Geschütz	—	Rumpf auf Geschütz	Rumpf auf Geschütz	Rumpf auf Geschütz
,	CITV/GPS {T}	—	—	—	—	—
Z	CITV 10x	Fernglas	—	GPS 10x	GPS 10x	—
X	CITV 3x	Normale Vergrößerung		—	GPS 3x	GPS 3x —
Spacebar	—	—	—	Laser	Laser	—
Enter	Ziel angreifen	Geschütz feuern	—	Geschütz feuern	Geschütz feuern	Geschütz feuern
Shift 1-0	—	—	—	Manuelle Reichweite	Manuelle Reichweite	—

KARTENBILDSCHIRM UND EINHEITENKOMMANDO UND -KONTROLLE

F9	Voriges Fahrzeug
Shift F9	Voriger Zug
F10	Nächstes Fahrzeug
Shift F10	Nächster Zug
I	Icon-Schalter

JOYSTICKKALIBRIERUNG

Dieses Spiel verwendet die DirectX-Joystickfunktionen, und Sie sollten Ihren Joystick (und eventuell vorhandene Gas- und Seitensteuerkontrollen) mit Hilfe der DirectInput-Funktion von DirectX kalibrieren. Das ***M1 Tank Platoon II***-Interface erfordert einen Joystick und unterstützt die Verwendung von Gas und Seitensteuerung. Einige Joystickfunktionen können zwar auch über die Tastatur erreicht werden, andere jedoch nicht. Falls Sie einen programmierbaren Joystick besitzen, können Sie die Joystickknopf- oder Schalterfunktionen mit Hilfe des Handbuchs zu diesem Joystick modifizieren. Die vorgegebenen Einstellungen der Joysticksteuerung sind die folgenden:

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Hinweis: {T} bezeichnet eine Schalterfunktion.

	Tank Commander	TC Luke	TC Sichtblöcke	Gunner	GNR Primär	GNR Hilfs.
Joystick	CITV bewegen	50er Geschütz bewegen.	Sicht schwenken	—	Turm bewegen	Turm bewegen
JB #1	Ziel angreifen	Geschütz feuern	—	Geschütz feuern	Geschütz feuern	Geschütz feuern
JB #2	Laser	—	—	Laser	Laser	—
JB #3	Wärme {T}	Nachtsichtbrille {T}	—	Wärme {T}	Wärme {T}	—
JB #4	CITV 10X {T}	Fernglas {T}	—	GPS 10x {T}	GPS 10x {T}	—
Hütchen Oben	Sabot laden	—	—	Sabot laden	Sabot laden	Sabot laden
Hütchen Unten	HEAT laden	—	—	HEAT laden	HEAT laden	HEAT laden
Hütchen Links	MPAT laden	—	—	MPAT laden	MPAT laden	MPAT laden
Hütchen rechts	STAFF laden	—	—	STAFF laden	STAFF laden	STAFF laden

BILDSCHIRM KOMMANDANTENCOCKPIT

FADENKREUZKONTRAST
CITV-ANZEIGE
GPS
CITV-KONTROLLMODUS
CITV-EINSTELLUNGSFELD
SICHTBLOCK
SCHÜTZENCOCKPITS
KARTENBILDSCHIRM
IVIS-KONTROLLE
RAUCHGRANATENFELD

Dies ist das Hauptcockpit eines Kommandanten, der erste Bildschirm, den Sie in einem M-1 sehen.

Wenn Sie einen M-1 innerhalb Ihres Zugs direkt steuern, verbringen Sie die meiste Zeit im KOMMANDANTENCOCKPIT. Von diesem zentralen Interface haben Sie Zugang zu allen Kommando- und Kontrollfunktionen, die man zum Panzerkampf braucht, und außerdem zu allen untergeordneten Interface-Bildschirmen wie dem SCHÜTZENCOCKPIT. Im folgenden Abschnitt werden alle, auf der obigen Abbildung mit Zahlen versehenen Steuerungen erklärt. Sie wählen eine Option, indem Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche klicken oder auch die entsprechende Taste der Tastatur drücken.

Die Erweiterung der Primärsicht des Schützen (GUNNER'S PRIMARY SIGHT/GPS) für den Kommandanten [F4] wird im Abschnitt **Primärsicht des Schützen (GPS)** beschrieben. Im wesentlichen können Sie von dieser Position aus die Aktionen des Schützen beobachten oder auch – mit Hilfe des Joysticks – seine Aufgaben selbst übernehmen und das Hauptgeschütz bedienen.

Sichtblock [F6] bringt Sie zum Bildschirm SICHTBLOCK DES KOMMANDANTEN, der im Abschnitt mit dem Titel (nun raten Sie doch schon!) **Sichtblock des Kommandanten Vision Block** beschrieben wird.

CITV-KONTROLLEN

Das COMMANDER'S INDEPENDENT THERMAL VIEWER (Unabhängiges Wärmebildgerät des Kommandanten) oder CITV ist ein neues Ausrüstungsteil des M1A2. Es erlaubt dem Kommandanten, unabhängig von der Turmausrichtung nach Zielen zu suchen, und bietet somit echte Jagdfähigkeiten für den Panzer. Dieser Bildschirmbereich enthält alle Kontrollen und Anzeigen für das CITV.

Fadenkreuzkontrast-Schaltflächen [-] und [=] kontrollieren die Helligkeit des Fadenkreuzes und die Reichweitenanzeigen des CITV. Das Feld hat zwei Schaltflächen, die linke macht den Kontrast des Fadenkreuzes heller, die rechte verdunkelt es.

Schützencockpit [F2] bringen Sie ins SCHÜTZENCOCKPIT.

Das **Fadenkreuz** ist die hauptsächliche Zielhilfe. Dieses Fadenkreuz hat dieselbe Funktion wie das bei der Primärsicht des Schützen. Es wird dazu benutzt, das CITV auszurichten. Das Fadenkreuz kann in Verbindung mit dem **CITV** und den **Sichtmodus**-Schaltflächen benutzt werden, um das Hauptgeschütz auszurichten und zu steuern oder um im Jäger-Killer-Modus Ziele zu bestimmen. Jede Vergrößerungsstufe hat ihr eigenes Fadenkreuz, das den richtigen Maßstab hat, um korrekte Feuerentscheidungen auf dieser Vergrößerungsstufe treffen zu können. Die Leisten über, unter und auf beiden Seiten des Zielpunkts und –kreises sind zur Einschätzung der Distanz und zur Lenkung im Falle eines Computerfehlers da. Das CITV-Fadenkreuz ist nicht an den Laser-Entfernungsmesser gebunden, und das Fadenkreuz funktioniert so lange, wie das CITV funktioniert.

Der **Turmanzeiger** ist eine kleinere Version des Anzeigers auf den Bildschirmen PRIMÄR- und HILFSSICHT DES SCHÜTZEN und funktioniert genauso.

Feuerdaten bieten die REICHWEITENANZEIGE, COMPUTERFEHLERANZEIGE, das Feld FEUERBEREIT und die MEHRFACHRÜCKLEITUNG, die so funktionieren wie die auf der PRIMÄRSICHT DES SCHÜTZEN. Diese Daten sind nur verfügbar, wenn sich das CITV im Geschützvisierlinien[Gun LOS]-Modus befindet.

CITV- Kontrollmodi bestimmen die Funktion des CITV. Es gibt zwei allgemeine Modi: *Sichtmodus* und *Nur CITV*.

Im *Sichtmodus* bindet die Schnelltaste der **Geschützvisierlinie** [G] das CITV an die Visierlinie des Hauptgeschützes. Dies ist die beim Start vorgegebene Einstellung. Die zweite Taste ['] schaltet zwischen GPS-Modus und CITV-Modus um (GPS ist die vorgegebene Einstellung). Der GPS-Modus ist die Vorgabe. Im GPS/Gun LOS-Modus hat das CITV keine steuerbaren Funktionen. Es folgt der GPS und zeigt das Sichtfeld des Schützen. Im CITV/Gun LOS-Modus fungiert das CITV als Zielgerät für das Geschütz. Der Kommandant kann das CITV genauso benutzen wie das Visiergerät bei der GPS. Hierbei handelt es sich um eine Backup-Funktion, falls die GPS nicht funktioniert. In diesem Modus steuert der Joystick den Turm und das Hauptgeschütz, nicht nur das CITV. Im Gun LOS-Modus sind die Feuerdaten verfügbar.

Im *Nur CITV*-Modus Im CITV/Gun LOS-Modus fungiert das CITV als Zielgerät für das Geschütz. Der Kommandant kann das CITV genauso benutzen wie das Visiergerät bei der GPS. Hierbei handelt es sich um eine Backup-Funktion, falls die GPS nicht funktioniert. In diesem Modus steuert der Joystick den Turm und das Hauptgeschütz, nicht nur das CITV. Im Gun LOS-Modus sind die Feuerdaten verfügbar.

Im **Suchmodus** []] wird das CITV zum Zwecke des Schwenkens und der Anhebung durch den Joystick gesteuert. Dies wird der Jäger-Killer-Modus genannt. Bringen Sie das Fadenkreuz des CITV über ein Ziel, und drücken Sie ab (Joystickknopf). Das Geschütz bewegt sich automatisch, um das erfaßte Ziel anzugreifen, sobald es gefeuert wird, wenn es bereits ein Ziel hat, oder es bewegt sich sofort, wenn es vorher kein Ziel angegriffen hat. Falls sich das aktuelle Ziel außer Reichweite befindet oder aus einem anderen Grund nicht sofort beschossen werden kann, greift das Geschütz das neu bestimmte Ziel an. Das CITV muß solange auf dem Ziel gehalten werden, bis das Geschütz in Position ist. In diesem Modus sind die Feuerdaten nicht verfügbar, mit Ausnahme des Felds FEUERBEREIT, das aufleuchtet, um anzuzeigen, daß das Geschütz auf das bestimmte Ziel ausgerichtet und das CITV frei ist, eine neue Suche zu starten.

Im **Auto-Scan-Modus** [[] ist das CITV so eingestellt, daß es kontinuierlich ein Gebiet scannt. In diesem Modus schwenkt das CITV 45 Grad zu beiden Seiten der aktuellen CITV-Ausrichtung. Sie können den **CITV Scan-Knopf** und den **Turmanzeiger** benutzen, um das zu scannende Gebiet zu ändern. Bewegen Sie das CITV mit Hilfe des Scan-Knopfes zunächst auf eine Seite des neuen Gebiets und dann auf die andere. Wenn Sie nun den Knopf loslassen, scannt das CITV kontinuierlich zwischen diesen beiden Koordinaten, bis der Knopf erneut bewegt wird. Dann kehrt das CITV automatisch wieder in den **Suchmodus** zurück. Falls Sie neue Auto-Scan-Koordinaten eingeben möchten, wiederholen Sie den beschriebenen Schritt.

Das **CITV-Einstellungsfeld** enthält drei Schalter.

Vergrößerung schaltet das CITV auf eine **dreifache** [X] oder **zehnfache** Vergrößerung [Z].

Die Schaltfläche für den *Wärmemodus* [T] schaltet zwischen normaler und Wärmebildsicht um.

Die Schaltfläche für *Wärmepolarisierung* [W] steuert, ob warme Objekte weiß oder schwarz erscheinen, und ist nur im Wärmemodus aktiviert. Die Vorgabe ist: Weiß = Warm.

IVIS-KONTROLLEN

Das **Informationssystem zwischen den Fahrzeugen (Inter Vehicular Information System /IVIS)** ist die zweite wichtige Änderung am M1A2. Dieses digitale Informationssystem gliedert den Panzer in ein Netzwerk ein und gibt dem TC ein noch nicht erlebtes Situationsbewußtsein. Dieser Bildschirmabschnitt enthält alle Kontrollen und Anzeigen für das IVIS.

Der Bildschirm **Kleine Karte** zeigt die Welt aus einer auf den aktuell besetzten Panzer konzentrierten Sicht. Die Karte ahmt das Aussehen der Karte auf voller Bildschirmgröße nach, zeigt jedoch nur ein Gebiet von 4 Quadratkilometern.

Vergrößerungsschaltflächen schalten die Kartenanzeige zwischen 2 km und 4 km um.

Kontrolleinheit zentriert die Karte auf Ihr aktuelles Fahrzeug.

Die **Anzeige**-Schaltflächen, [F9], [F10], [Shift][F9] und [Shift][F10], erlauben Ihnen, die Schadensanzeige für das nächste oder vorige Fahrzeug des Zugs aufzurufen.

Spiel unterbrechen [Shift][P] erklärt sich von selbst.

Voller Bildschirm [F3] transportiert Sie zum KARTEN-Bildschirm.

Das **Feld Rauchgranate** steuert die Rauchgranaten. Die Schaltfläche **Bereit** [Shift][Backspace] macht die Granaten scharf. Wenn dies geschehen ist, leuchten alle drei Schaltflächen. Sie haben zwei Granatsalven zur Verfügung. Diese werden gefeuert, indem man die Schaltflächen **Salve 1** oder **Salve 2** [Backspace] drückt, nachdem sie scharf gemacht wurden. Sobald eine Salve abgefeuert wurde, verdunkelt sich die Schaltfläche, um anzuzeigen, daß sie verbraucht ist. Der Werfer wird automatisch am Ende jedes Einsatzes nachgeladen.

BILDSCHIRM AUSSENSICHT DES KOMMANDANTEN VON DER LUKE

Schwenken und Anheben des Maschinengewehrs wird über den Joystick gesteuert. Der Joystickknopf feuert das Geschütz. Sie können auch durch Ihr Fernglas (10fache Vergrößerung) schauen, wenn die Luke offen ist, indem Sie [Z] drücken, oder durch die Nachtsichtbrille mit Hilfe der Taste [T]. Mit der Taste [X] kehren Sie wieder zur normalen Sicht zurück. Außerdem können Sie von hier aus zum Bildschirm für die Sichtblöcke des Kommandanten gelangen.

SICHTBLÖCKE DES KOMMANDANTEN

ZUR LUKE

ZUM TC-COCKPIT

Sicht durch die Sichtblöcke des Kommandanten

Hier können Sie folgendes tun:

- Kehren Sie zum KOMMANDANTENCOCKPIT zurück [F1].
- Gehen Sie zum Bildschirm der SICHT AUS DER LUKE [F7].
- Der Joystick steuert den Schwenk durch alle acht [8] Sichtblöcke.

SCHÜTZENCOCKPIT

KOMMANDANTENCOCKPIT
FEUERKONTROLLMODUS
UNTERBRECHEN
SCHÜTZENKONTROLLE UND -ANZEIGE
GPS
HILFSSICHT
FADENKREUZKONTRAST
MUNITIONSFELD
WÄRMESICHTKONTROLLEN
GESCHÜTZWAHLFELD
VERGRÖSSERUNG

Dies ist die Primärsicht des Schützencockpits.

Im folgenden Abschnitt werden alle Schaltflächen der obigen Illustration, die mit Zahlen bezeichnet sind, erklärt. Sie können die Optionen wählen, indem Sie entweder mit der linken Maustaste auf die entsprechende Schaltfläche klicken oder –soweit vorhanden – den Tastaturbefehl benutzen.

GPS [F4] bringt Sie zum Bildschirm der Primärsicht des Schützen, der später beschrieben wird.

GAS [F5] bringt Sie zum Bildschirm Hilfssicht des Schützen, der später beschrieben wird.

Das Feld **Munitionswahl** zeigt die verschiedenen Typen von Munition, die im Hauptgeschütz verwendet werden können. Der Name der aktuell gewählten Munition ist markiert. Um einen Munitionstyp zu wählen, der geladen werden soll, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eins der Felder, oder benutzen Sie die Tasten [1], [2], [3] und [4] für APDFS, HEAT, MPAT und STAFF-Projektile. Sollte das Hauptgeschütz bereits geladen sein und Sie wählen einen neuen Munitionstyp, dann wird dieser erst geladen, nachdem das aktuelle Projektil abgefeuert wurde. Denn der Lader entlädt das Geschütz nicht und lädt dann den neuen Munitionstyp, der alte muß erst verbraucht werden.

Der **Luft/Bodenmodus** [8] schaltet zwischen *Luftmodus* (zum Angriff auf Hubschrauber) und *Bodenmodus* um, was die Vorgabe ist.

Das Feld für die **Geschützwahl** [5] ist ein Dreiwegeschalter. Der Schalter nach oben wählt das Hauptgeschütz, die Position in der Mitte sichert die Geschütze, und der Schalter nach unten wählt das Koaxial-Maschinengewehr. Hat der Panzer den Befehl „Nicht feuern", ist die Vorgabe SAFE (Gesichert). Lautet der Befehl für den Panzer „Beliebiges Feuer", dann ist die Vorgabe MAIN (Hauptgeschütz). Jede Position hat eine Kuppellämpchen, das aufleuchtet, wenn der Schalter in der entsprechenden Position steht. Das Safe-Licht ist weiß/gelb, und die Lichter für das Hauptgeschütz und Koaxiale Maschinengewehr sind grün.

Das **Vergrößerungsfeld** besteht aus einem Hebel, der die GPS zwischen **3X**-Vergrößerung (Taste [X]) und **10X**-Vergrößerung (Taste [Z]) umschaltet. Vergewissern Sie sich, daß Sie auf ein Ziel aufgeschlossen haben, bevor Sie die Zoomstufe erhöhen, denn sonst könnten Sie den Feind aus den Augen verlieren. Dieser Schalter funktioniert nur im Normalmodus.

Das **Fadenkreuzkontrastfeld** [-] und [=] regelt die Helligkeit des Fadenkreuzes und der Reichweitenanzeigen im Normalsichtmodus der GPS. Das Feld enthält zwei Schalter: Der linke erhöht den Kontrast des Fadenkreuzes, und der rechte verdunkelt die Anzeigen. Die Tastaturbefehle für diese Funktion bewegen sowohl diese Knöpfe als auch die **Fadenkreuzkontrastknöpfe**.

Der Schalter für den **Wärmemodus** [T] ist ein Zweiwegeschalter. Die Position nach oben stellt die Wärmeenergie auf Standby, der Schalter nach unten wählt den Wärmemodus. Wenn das Gerät ausgeschaltet wird, braucht es 2 Minuten zum Abkühlen und anschließenden Wiederanfahren. Bei Standby sind die Sichten im Normalmodus, doch der Wärmemodus ist einsatzbereit.

Wie im KOMMANDANTECOCKPIT ist der **Wärmepolaritätsschalter** [W] ein Zweiwegeschalter, der bestimmt, ob warme Objekte auf der Wärmesicht weiß oder schwarz dargestellt werden. Die Vorgabe ist Weiß = Warm.

Die **Fadenkreuzkontrast-Knöpfe** ([-] und [=])regeln die Helligkeit des Fadenkreuzes und der Reichweitenanzeigen im Wärmemodus der GPS. Das Feld zeigt zwei Schalter: Der obere erhöht den Kontrast des Fadenkreuzes, der untere verdunkelt die Anzeigen. Die Tastaturbefehle für diese Funktion bewegen diese Schalter und die Schalter auf dem **Feld für den Fadenkreuzkontrast**.

Das Licht **Wärme bereit** ist ein grünes Kuppellämpchen, das aufleuchtet, wenn der Wärmemodus zur Verfügung steht. Ist das System beschädigt oder in der Abkühlungsphase, geht das Licht aus.

Die Lampe **Wärmefehler** ist ein blinkendes rotes Kuppellämpchen, das bei Systemschäden blinkt. Ansonsten bleibt es aus.

Der **Wärme-Vergrößerungsschalter** ist ein Zweiwegeschalter. Er schaltet die Primärsicht des Schützen zwischen **3X**-Vergrößerung (Taste [X]) und **10X**-Vergrößerung (Taste [Z]) um. Der Schalter funktioniert nur im Wärmemodus.

Kommandantencockpit [F1] bringt Sie zum Bildschirm KOMMANDANTENCOCKPIT.

Spiel unterbrechen [Shift][P] tut genau dies.

Der **Feuerkontrollmodus** [6] ist ein Zweiwegeschalter. Die mittige Position ist der Normalmodus der Feuerkontrolle. In diesem Modus, der auch der vorgegebene Modus ist, können Sie eine Reichweite in den Computer eingeben, indem Sie die Computerdaten dazu benutzen, Überhöhung und Lenkung zu schaffen. Die Position nach unten ist die Manuelle oder Gefechtssicht, die benutzt werden muß, falls der Feuerkontrollcomputer beschädigt wird. In diesem Modus müssen Sie mit Hilfe der Sicht manuell für Lenkung und Überhöhung sorgen, um das Ziel zu treffen. Jede Position hat ein kleines grünes Kuppellämpchen, das aufleuchtet, wenn der Schalter in der entsprechenden Position ist. Es gibt noch ein drittes, rot blinkendes Lämpchen oben am Feld, das blinkt, wenn der Computer beschädigt ist. Dadurch fallen alle Hilfs- und Stabilisierungsfunktionen des Computers aus.

Das **Kontroll- und Anzeigenfeld des Schützen** besteht aus fünf Teilen. Der Anzeigebildschirm zeigt entweder die Panzerschadensanzeige oder die von Ihnen manuell eingegebene Reichweite. Die Schadensanzeige ist der ähnlich, die auf dem Bildschirm für das IVIS des Kommandanten im Hauptcockpit gezeigt wurde, und zeigt immer nur den Zustand des aktuellen Panzers an. Die drei Schaltflächen unter der Schadensanzeige kontrollieren den Anzeigemodus.

Damage Display [D] läßt die Anzeige die Schadensanzeige des Panzers abbilden.

Die Schaltfläche für die Reichweiteneingabe (**Range Input**) muß gedrückt werden, um manuell eine Reichweite einzugeben und die Computerdaten aufzuheben.

Enter [E] gibt den auf der Anzeige angegebenen Wert in den Computer ein.

Der **Ziffernblock** [Shift] [1] - [0] läßt Sie Daten mit Hilfe der Maus eingeben.

Alle anderen Steuerungen haben im Spiel keine Funktion. Dazu gehören die Ziellinie, zwei Kontroll- und Empfindlichkeitskontrollen für den Wärmemodus und die manuellen Schwenk- und Feuerkontrollen. Sie wurden zur Erhaltung der Authentizität des Cockpits aufgenommen.

PRIMÄRSICHT DES SCHÜTZEN (GPS)

TURMANZEIGE

MUNITIONSANZEIGEN

Der Bildschirm der Primärsicht des Schützen ist der hauptsächlich zum Zielen und Feuern des Hauptgeschützes und des Koaxial-Maschinengewehrs benutzte Cockpitbildschirm.

Es gibt vier Kontrollschaltflächen und elf Informationsbereiche. Schwenken und Anheben der Sicht werden mit dem Joystick gesteuert, und auch Feuern des Geschützes und des Lasers sind Joystickfunktionen.

- Der weiße Bereich ist der **Bereich der Weltsicht**. Der Bereich kann in drei Modi dargestellt werden: Tageslicht (Normal), Wärme/Weiß=Warm und Wärme/Schwarz=Warm. Die Welt kann nur in einer von zwei Vergrößerungsstufen gezeigt werden: **3x** [X] und **10x** [Z].

- Das **Fadenkreuz** ist die hauptsächliche Zielhilfe. Bei vollständig einsatzfähigem Laser und Computer trifft das Geschoß den Punkt unter der Zielmarke, wenn das Geschütz gefeuert wird. Jede Vergrößerung hat ihr eigenes Fadenkreuz, im Maßstab der jeweils korrekten Ballistikkurve. Die Leisten über, unter und auf beiden Seiten neben dem Zielpunkt und -kreis sind dazu da, die Entfernung einzuschätzen und im Falle eines Computerfehlers zu lenken. Jede Leiste ist 4 Mil lang mit einer Unterbrechung oder Markierung bei 2 Mil. Ein Mil = 1/18 Grad oder 1 Meter aus 1000 Meter Entfernung. Das bedeutet, daß ein 2 Meter hoher Panzer auf 1000 Meter 2 Mil hoch ist oder nur 1 Mil bei 2000 Metern usw. Ist der Laserentfernungsmesser beschädigt, dann ist das Fadenkreuz bei normaler Sicht verloren. Das Fadenkreuz in den Wärmesichten wird innerhalb des Wärmesystems generiert und ist in diesen Sichtmodi auch dann verfügbar, wenn der Laser beschädigt ist.

- Die **Reichweitenanzeige** ist die Anzeige für den Laserentfernungsmesser. Bei der angegebenen Zahl handelt es sich um Meter, und sie wird immer nur dann aktualisiert, wenn der Laser auf das Ziel abgefeuert wird. Ist der Laser beschädigt, verliert man die Anzeige.

- Die Anzeige für **Computerfehler** zeigt ein **F**, wenn der Computer einen Fehler hat oder beschädigt ist. Das bedeutet, daß der Computer für Reichweite oder Bewegung keine Lenkung bietet. Sie müssen dann manuell zum Ziel lenken, indem Sie die Mil-Linien des Fadenkreuzes benutzen.

- Das Feld **Feuerbereit** zeigt an, daß das Geschütz geladen und abschußbereit ist.

- Die **Mehrfachrückleitung** blinkt, wenn der Laserentfernungsmesser das Ziel nicht getroffen hat, sondern statt dessen ein Objekt auf dem Boden. Versuchen Sie es noch einmal. Kommt die Rückleitung vom Ziel, sehen Sie keine Linie.

- Die Felder der **Munitionsanzeigen** zeigen, wie viele Geschosse und Projektile Sie noch von jedem Munitionstyp haben und welche Munition augenblicklich benutzt wird. Der aktuelle Munitionstyp hat eine markierte Kontur. Die Zahlen laufen rückwärts, wenn die Projektile gefeuert werden. Um einen Munitionstyp zu wählen und zu laden, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Feld, oder benutzen Sie die entsprechende Taste ([1], [2], [3], und [4]) für APDFS, HEAT, MPAT und STAFF. Sollte das Hauptgeschütz bereits geladen sein und Sie wählen einen neuen Munitionstyp, dann wird dieser erst geladen, nachdem das aktuelle Projektil abgefeuert wurde. Denn der Lader entlädt das Geschütz nicht und lädt dann den neuen Munitionstyp, der alte muß erst verbraucht werden. Um das Maschinengewehr zu feuern, klicken Sie auf die Schaltfläche für das **Koaxial-MG** [5]. Diese Wahl hat keinen Einfluß darauf, welche Munition für das Hauptgeschütz benutzt wird.

- In der unteren linken Ecke des Bildschirms befindet sich der **Turmanzeiger**. Er zeigt Ihnen das Verhältnis der verschiedenen Positionen im Panzer zur Welt. Der Außenteil der Anzeige ist ein **fester Kompaßring**, der nach Norden ausgerichtet ist und sich nicht bewegt. Die **Fahrzeuganzeigen** zeigen die aktuelle Ausrichtung des Panzerrumpfs, -turms und des CITV. Gewöhnen Sie sich daran, häufig auf die Turmanzeige zu schauen. Sie ist äußerst wichtig, um in fließenden taktischen Situation sich immer der Situation bewußt zu bleiben.

BILDSCHIRM HILFSSICHT DES SCHÜTZEN

TURMANZEIGE

MUNITON-SANZEIGEN

Der Bildschirm für die Hilfssicht des Schützen ist der Backup-Bildschirm zum Zielen und Feuern des Hauptgeschützes und des Koaxial-Maschinengewehrs.

- Der weiße Bereich ist der **Bereich der Weltsicht**. Dieser Bereich kann nur im Normalmodus gezeigt werden und mit einer 10x-Vergrößerung. Schwenken und Anheben der Sicht werden mit dem Joystick gesteuert, und auch Feuern des Geschützes und des Lasers sind Joystickfunktionen.

- Das **Fadenkreuz** ist die hauptsächliche Zielhilfe. Der benutzte Teil des Fadenkreuzes hängt von der aktuellen Munition ab. Jeder Munitionstyp hat einen Fadenkreuzabschnitt, der auf ihn kalibriert ist. Diese abgestuften Markierungen helfen dem Spieler dabei, für jeden Schuß die korrekte Lenkung und Überhöhung zu wählen. Wenn das Hauptgeschütz mit Hilfe der Hilfssicht des Schützen gezielt wird, stehen weder Laserentfernungsmesser noch Computerunterstützung zur Verfügung.

- Das **Meßfadenkreuz** wird benutzt, um die Reichweite zum Ziel einzuschätzen, ausgehend von der Größe des Fahrzeugs im Sichtfeld. Unten finden Sie ein Beispiel, wie dies funktioniert.

8 12 16 20 24 28

Meßfadenkreuz - Ziel in voller Höhe

8 12 16 20 24 28

Meßfadenkreuz - Ziel in verdeckter Position

- Die **Reichweitenanzeige**, **Computerfehler**, **Feuerbereitschaftsanzeige** und die **Mehrfachrückleitungslinie** stehen in der HILFSSICHT nicht zur Verfügung.
- Die **Munitionsanzeigefelder** und der Turmanzeiger funktionieren genauso wie in der PRIMÄRSICHT DES SCHÜTZEN.

KOMMANDO ÜBER EINEN ZUG

Wenn er als Einzelpanzer operiert, kann selbst der mächtige M1A2 MBT den Gefahren des Schlachtfelds, seien sie natürlich oder vom Menschen geschaffen, zum Opfer fallen. Außerdem kann die Besatzung eines einzelnen Panzers keinen angemessenen Überblick über die Situation haben, wie dies ein Panzerzug mit vier Fahrzeugen kann, bei dem die Verantwortlichkeit für das im Auge zu behaltende Gebiet unter den Panzern aufgeteilt werden kann. Als solches ist der Panzerzug das kleinste Manöverelement in einer Panzerkompanie. Der Panzerzug gehört zu Panzerkompanien und Panzertruppendivisionen. Der Zug kann auch einer Reihe anderer Organisationen zugeteilt sein, wie einer Panzergrenadierkompanie, um Kompanietrupps zu bilden. Er kann auch unter den Einsatzbefehl (Operational Control/OPCON) eines Leichten Infanteriebataillons gestellt werden. Ausführliche Informationen der typischen Truppenstrukturen für Ihren Zug finden Sie unter „**Einheiten-Icons & Organisation**". Sobald eine Kampagne oder ein Szenario gewählt sind, gelangen Sie auf den Bildschirm zur EINSATZBESPRECHUNG.

BILDSCHIRM EINSATZBESPRECHUNG

Achten Sie gut auf alle Einzelheiten bei Ihrer taktischen Einsatzbesprechung.

Die Besprechung beschäftigt sich mit der Situation von Gegner und Verbündeten, dem Einsatz und einer grundsätzlichen Beschreibung, wie der Einsatz durchgeführt werden sollte, einschließlich aller relevanten Phasenlinien, Sammelpunkte und Zeitplanung. Das Format der Einsatzbesprechung hält sich eng an das Standardformat der U.S. Army mit fünf Paragraphen.

Der Schwierigkeitsgrad beeinflußt die Zuverlässigkeit der Einsatzbesprechung im Bereich Aufklärung. Bei der niedrigsten Einstellung gibt Ihnen die Besprechung immer genaue Informationen zu den feindlichen Truppen und ihren Absichten. Auf den höheren Stufen sind diese Informationen weniger zuverlässig und können auch falsch sein. Sobald der Einsatz beginnt, erhalten Sie wichtige Informationen aus der Besprechung über den IVIS-Bildschirm im KOMMANDANTENCOCKPIT jedes Fahrzeugs im Zug. Nach Abschluß der Besprechung gehen Sie über zum Bildschirm für die GEFECHTSPLANUNG, um Ihre Truppen aufzustellen und dem Zug Ihre anfänglichen Befehle zu erteilen.

Bei Kampagnen ist eine tägliche Einsatzbesprechung für 0600 anberaumt.

GEFECHTSPLANUNG

Der GEFECHTSPLANER ist der Ort, an dem Sie die vorgegebenen Einstellungen verbündeter Elemente vor dem Beginn eines Gefechts verändern. Seine Funktion ist die gleiche wie die des KARTENBILDSCHIRMS, auf das Sie nach dem Kampfbeginn

zugreifen können. Im GEFECHTSPLANER ist die Information über den Standort gegnerischer Einheiten abhängig vom Schwierigkeitsgrad begrenzt. Außerdem stehen diese Standortdaten nur zu Beginn des Einsatzes zur Verfügung. Und gehen Sie nicht davon aus, daß die Truppen des Feindes passiv an diesen Orten bleiben. Ihre Befehle sind völlig unabhängig von den Ihren. Anders gesagt, nur weil Ihr Einsatz offensiver Natur ist, wie ein Schnellangriff, können Sie nicht annehmen, daß Ihr Gegner eine statische Haltung wie die Verteidigung im Sektor annimmt. Seine Befehle können ebenso offensiv sein, und er kann sich durchaus zu Beginn des Szenarios auf den Weg machen.

KARTE UND FLEXIBLER ARBEITSPLATZ

Die Karte repräsentiert ein Kampfgebiet von 10 mal 10 Kilometern. Dieses Gebiet umfaßt Ihren Verantwortlichkeitsbereich und zusätzlich genügend Platz, um feindliche Umfassungsangriffsmanöver ausmachen zu können. Sie ist in ein 1-Kilometer-Gitter aufgeteilt, das das Gitter-Ortungskoordinatensystem für das Spiel liefert. Das Gitter-Ortungssystem ist das gleiche, das momentan von der Army benutzt wird. Jeder Bereich von 100 mal 100 Kilometern heißt *Sektor* und erhält eine zweistellige Kennung. Jede Karte besteht aus einem Gebiet von 100 mal 100 km, mit einem darübergelegten 1 km-Gitter. Diese Gitterlinien sind mit Zahlen von 00 bis 99 bezeichnet, vom Süden nach Norden und von Westen nach Osten. Der Standort einer Einheit oder eines Objekts wird als sechs- oder achtstellige Zahl angegeben. Die sechsstellige Zahl gibt den Standort bis auf 100 Meter genau an, die achtstellige bis auf 10 Meter. Zum Beispiel würde der Standort einer Einheit, die 365 Meter nördlich der Linie 24 und 672 Meter westlich der Linie 76 liegt, sechsstellig 244767 oder achtstellig 24377667 lauten.

Rechts neben der Karte befindet sich der flexible Arbeitsplatz. Dieser Bereich zeigt die Informationen und das Interface, die benutzt wurden, um Befehle zu erteilen, Unterstützung anzufordern und sich Einsatzbesprechungsinfos noch einmal anzusehen. Die dortigen Daten ändern sich, wenn Sie mit ihnen interagieren.

AUSWAHL DER EINHEITEN

Die *aktive Einheit* kann auf zwei Weisen gewählt werden. Die erste Wahlmethode funktioniert mit Hilfe der Maus. Ziehen Sie den Mauscursor auf die Einheit auf der Karte, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf sie. Damit wählen Sie den Zug, zu dem dieses Fahrzeug gehört. Um ein einzelnes Fahrzeug zu wählen, müssen Sie auf der Karte mit der rechten Maustaste darauf klicken oder mit der linken Maustaste auf den Fahrzeugeintrag im Arbeitsplatz klicken.

Wenn eine Einheit aktiv ist, zeigt der Arbeitsplatz den aktuellen Status der Einheit.

Sie können nur bestimmte Einheiten wählen. Im Zug unter Ihrem direkten Kommando kann jedes Einzelfahrzeug oder der gesamte Zug als aktive Einheit gewählt werden. Bei Unterstützungszügen muß der gesamte Zug mit Hilfe der Tastatur oder der Maus gewählt werden. Sie können jedoch einzelne Fahrzeuge im flexiblen Arbeitsplatz wählen.

EINHEITENSTATUS

Die Anzeige für den EINHEITENSTATUS ist der vorgegebene Arbeitsplatz für alle Einheiten. Die gezeigten Einheiteninformationen unterscheiden sich abhängig davon, ob einzelne Fahrzeuge oder ein Zug aktiv sind. Das STATUSFENSTER für jedes Fahrzeug oder jeden Zug liefert wichtige Informationen über die aktuellen Fähigkeiten und Absichten dieser Einheit. Im GEFECHTSPLANER kann das Statusfenster nicht verändert werden und hat rein informativen Zweck.

ZUG-STATUSFENSTER

In diesem Fenster finden Sie folgende Informationen:

Kleines Icon	Einheitenkennung
Zugtyp:	(Panzer, Aufklärung, Panzergrenad.)
Fahrzeugtyp:	(M1A2, M3, M8, LAV)
Standort:	(8stellige Koordinaten)

Fahrzeugstatus:

Fahrzeug #	Status
11	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
12	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
13	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
14	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)

FAHRZEUG-STATUSFENSTER

In diesem Fenster finden Sie folgende Informationen:

Kleines Icon	**Einheitenkennung**
Zugtyp-Icon:	**(Panzer, Aufklärung, Panzergrenad.)**
Fahrzeugtyp:	**(M1A2, M3, M8, LAV)**
Standort:	**(8stellige Koordinaten)**
Besatzungsstatus:	
Panzerkommandant	**(Status)**
Schütze	**(Status)**
Lader	**(Status)**
Fahrer	**(Status)**
Systemstatus:	
Track (Kette)	**(Status)**
Engine (Motor)	**(Status)**
Laser	**(Status)**
Thermal (Wärme)	**(Status)**
CITV	**(Status)**
Commo (Kommunikation)	**(Status)**
Munition	
Koaxial:	AP: HEAT: MPAT: STAFF:

STANDARDFORMATIONEN: U.S. ARMY EINSATZHANDBUCH FM 17-15

Formationen werden benutzt, um bei taktischen Einsätzen Panzerpositionen und Sektoren der Verantwortlichkeit zu bestimmen. Sie erleichtern die Kontrolle, beheben Verwirrung und erhöhen den Schutz, die Geschwindigkeit und die Feuereffizienz. Formationen sind nicht starr, so daß Fahrzeuge jederzeit einen festgelegten Abstand einhalten müssen. Die Position jedes Panzers in der Formation hängt ab vom Gelände und der Fähigkeit des Flügelmann-Fahrers die Lage immer in Beziehung zum führenden Panzer übersehen zu können. Allerdings sollten individuelle Panzer immer die selbe relative Position innerhalb einer Formation halten. Dadurch stellt man sicher, daß die Besatzungsmitglieder jedes Panzers immer wissen, wer neben ihnen ist, daß sie wissen, wann und wohin sie sich bewegen sollten, und sich bewußt sind, wann und wo von ihnen erwartet wird, Kampfhandlungen zu beobachten und zu lenken. Die Waffenausrichtung für alle Panzer sollte so eingestellt werden, daß maximale Sicherheit gewährleistet wird, ausgehend von der Position des Zugs in der Kompanieformation.

Kolonne: Die Kolonne bietet ausgezeichnete Kontrolle und Feuerkraft zu den Flanken, erlaubt jedoch nur begrenztes Feuer nach vorn. Sie wird zumeist eingesetzt, wenn Geschwindigkeit wichtig ist oder sich der Zug auf einer bestimmten Route durch hinderliches Terrain bewegt und/oder wenn nicht mit Feindkontakt gerechnet wird.

Versetzte Kolonne: Die versetzte Kolonne ist eine modifizierte Kolonnenformation, bei der eine Sektion führt und die andere dahinter zurückbleibt, um eine Überwachungsfunktion zu erfüllen. Die versetzte Kolonne erlaubt gute Feuermöglichkeiten nach vorn und zu den Seiten. Sie wird eingesetzt, wenn es auf Geschwindigkeit ankommt, wenn das Gelände nur geringe Möglichkeiten zur seitlichen Verteilung bietet und/oder wenn Feindkontakt möglich ist.

1
4
2
3

Keil: Der Keil erlaubt hervorragende Feuerkraft nach vorn und gute Feuerkraft auf den Flanken. Er wird gewählt, wenn der Zug von einem anderen Element überwacht wird und sich in offenem oder hügeligem Gelände bewegt. Abhängig von der Position des Zugs innerhalb der Kompanieformation können der Zugführer und der Zugfeldwebel (mit ihren jeweiligen Flügelmännern) die Seiten der Formation wechseln. Befindet sich der Panzer des Zugführers leicht voraus, hat eine Flanke mehr Feuerkraft.

Staffel: Die Staffelformation gibt ausgezeichnete Feuerkraft nach vorn und auf eine Flanke. Sie wird benutzt, um eine ungeschützte Flanke des Zugs oder einer größeren Streitkraft in Bewegung abzuschirmen.

V: Die V-Formation bietet sehr guten Schutz und Kontrolle, beschränkt jedoch das Feuer nach vorn. Diese Formation wird eingesetzt, wenn das Gelände die Bewegung behindert oder wenn Überwachung innerhalb des Zugs erforderlich ist.

Linie: Die Linienformation bietet maximale Feuerkraft nach vorn. Sie wird benutzt, wenn der Zug Gefahrengebiete durchquert und von einem anderen Element überwacht wird oder wenn der Zug gegnerische Stellungen stürmt.

KOMMANDO

Die KOMMANDO-Anzeige erlaubt Ihnen, den Zügen vor Beginn der Kampfhandlungen taktische Befehle zu geben. Sie ähnelt dem KARTEN-Bildschirm im 3D-Spiel, der zum gleichen Zweck gebraucht wird. Der letztere ist jedoch eingehender und flexibler, so daß jedem Fahrzeug, nicht nur Zügen, schnell Befehle gegeben werden können.

WEGMARKEN SETZEN

Ihre Einheiten bewegen sich auf Routen über die Karte, die von Ihnen geschaffen wurden. Eine solche Route kann bis zu sechs Punkte haben, an denen Sie die Bewegungsrichtung ändern und Ihren Einheiten neue Reaktionsbefehle geben können. Bei diesen Punkten handelt es sich um sogenannte *Wegmarken*.

Wählen Sie einen Zug unter Ihrem Kommando. Dadurch wird das KOMMANDO-Menü im Arbeitsplatz aufgerufen, auf dem Sie die Wegmarken und die allgemeine Route der Einheit sehen. Falls eine Einheit noch keine Wegmarken hat oder Sie zusätzliche Wegmarken setzen wollen, können Sie dies tun, indem Sie mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Ort auf der Karte klicken. Dies fügt eine Wegmarke hinzu und eine Verbindung vom vorherigen Ende der Route zur neuen Wegmarke. Wegmarken sind in der Reihenfolge numeriert, in der sie gesetzt wurden. Der Platz jeder Wegmarke auf einer Route kann verschoben werden, indem man sie anklickt und zieht. Alle Wegmarken können gelöscht werden, indem man sie oder die entsprechende Zahl im Arbeitsplatz mit der rechten Maustaste anklickt. Die Route wird dann aktualisiert, und die Wegmarken werden entsprechend neu numeriert.

BEFEHLE

Jeder Zug kann an Wegmarken Befehle erhalten. Werden keine Befehle erteilt, dann generiert die Wegmarke Befehle auf der Grundlage der Standard-Gefechtsdrills. Um an einer Wegmarke Befehle zu erteilen, wählen Sie die Wegmarke durch Anklicken mit der linken Maustaste. Oder Sie auch einen Wegmarken-Arbeitsplatz schaffen, indem Sie **Wegmarke** # anklicken. Dadurch aktivieren Sie die verschiedenen Menüs in diesem Bereich. Um die Einstellung zu ändern, wählen Sie einen neuen Eintrag. In einigen Situationen sind bestimmte Einstellungen nicht erlaubt oder unbrauchbar. Diese Einträge sind grau gekennzeichnet. Die verschiedenen Einstellungen und ihre Optionen sind im folgenden aufgelistet.

Wegmarke # Zeigt die augenblickliche aktive Wegmarke.

Wegmarkentyp *Checkpoint*: Standardwegmarke, Einheit zieht ohne Halt zur nächsten Wegmarke weiter. Checkpoints sind der vorgegebene Wegmarkentyp.

Feuerposition: Einheit erreicht Wegmarke und nimmt Feuerposition ein.

Sammelpunkt: Einheit erreicht Wegmarke und hält für eine zuvor festgelegte Zeit, bevor sie weiterzieht.

Ausrichtung Wählt die Blickrichtung für Einheit an der Wegmarke.

Zeit Bestimmt, wie lange die Einheit auf dieser Position bleibt. Wird keine Zeit festgelegt, wird die Wegmarke automatisch zum Checkpoint.

Formation Wählt die Formation, die während der Bewegung zur Wegmarke benutzt wird. Die Formation, die angenommen wird, wenn eine Feuerposition erreicht ist, ist immer die Linie.

Gefechtsmodus *Sturm*: Die Einheit eröffnet das Feuer auf den Gegner und rückt auf seine Stellungen vor. Die ursprünglichen Befehle gehen verloren.

Angriff: Einheit kann sofort das Feuer auf einen gesichteten Gegner eröffnen und ihn angreifen.

Kontakt: Die Einheit kann das Feuer auf einen gesichteten Feind eröffnen, bewegt sich aber weiter zur nächsten Wegmarke.

Umgehen: Die Einheit greift nicht an und bewegt sich weiter zu ihrer nächsten Wegmarke.

BEWEGUNGSTECHNIKEN: EINSATZHANDBUCH DER U.S. ARMY FM 17-15

Der Kommandant oder Zugführer wählt eine Bewegungstechnik auf der Grundlage verschiedener Schlachtfeldaspekte:

- Wahrscheinlichkeit des Feindkontakts.
- Verfügbarkeit eines anderen Elements zur Überwachung für die Einheit in Bewegung.
- Gelände, das das Element in Bewegung durchqueren muß.

In offenem Gelände, wie z.B. Wüsten, wird normalerweise ein Kompanie die Bewegung einer anderen überwachen. In engem Gelände, wie hügeligen oder ländlichen Gebieten, übernehmen im allgemeinen Züge die Überwachung anderer Züge. In hinderlichem Gelände, wie Gebirgen, Wäldern oder Stadtgebieten, verläßt sich eine Panzersektion üblicherweise auf eine andere Panzersektion oder Infanterieeinheit für die Überwachung ihrer Bewegung.

Der Panzerzug muß jede der folgenden Bewegungstechniken ausführen können:

Marsch. Diese Bewegungsart ist charakterisiert durch die kontinuierliche Fortbewegung aller Elemente und ist am besten geeignet, wenn Feindkontakt unwahrscheinlich und Geschwindigkeit wichtig ist.

Marschüberwachung. Dies ist eine erweiterte Form des Marschs, die für zusätzliche Sicherheit sorgt, wenn Feindkontakt möglich, aber dennoch Geschwindigkeit vonnöten ist. Das Führungselement ist ständig in Bewegung. Das folgende Element bewegt sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten und kann zeitweise anhalten, um die Bewegung des Führungselements zu überwachen. Das folgende Element ist immer verteilt, damit es zur Unterstützung des Führungselements immer Unterdrückungsfeuer liefern kann. Das Ziel ist es, Tiefe zu erhalten, Flexibilität zu liefern und die Bewegung aufrechtzuerhalten, falls das Führungselement angegriffen wird.

Sprungüberwachung. Sie wird eingesetzt, wenn man mit Feindkontakt rechnet. Es handelt sich hierbei um die sicherste, aber auch langsamste Bewegungstechnik. Es gibt zwei Arten der Sprungbewegung:

Abwechselnde Sprünge. Das Führungselement wird durch das Nachhutelement gedeckt, bewegt sich voran, hält und nimmt eine Überwachungsposition ein. Das Nachhutelement rückt nun über das Führungselement hinaus vor und nimmt dann eine Überwachungsposition ein. Das ursprüngliche Führungselement rückt nun über das ursprüngliche Nachhutelement hinaus vor und nimmt wieder Überwachungsposition ein. Es bewegt sich immer nur ein Element zur Zeit. Diese Methode ist gewöhnlich schneller als die aufeinanderfolgenden Sprünge.

Aufeinanderfolgende Sprünge. Das Führungselement wird bei dieser Methode durch das Nachhutelement gedeckt, bewegt sich voran, hält und nimmt eine Überwachungsposition ein. Das Nachhutelement rückt nun auf eine Überwachungsposition neben dem Führungselement vor und hält. Nun bewegt sich das Führungselement auf die nächste Position weiter, und so weiter und so fort. Es bewegt sich immer nur ein Element zur Zeit, und das Nachhutelement vermeidet es, über das Führungselement hinauszuziehen. Diese Methode ist leichter zu kontrollieren und sicherer als die abwechselnden Sprünge, doch sie ist langsamer.

UNTERSTÜTZUNG

Die Anzeige UNTERSTÜTZUNG erlaubt es dem Spieler, die für das Gefecht zur Verfügung stehende Artillerie- und Luftunterstützung zu überblicken.

EINSATZBESPRECHUNG UND SPIELBEGINN

Sie können sich die Einsatzbesprechung jederzeit in einem Gefecht erneut ansehen, indem Sie die entsprechende Option wählen. Im Einzelspieler-Modus haben Sie unbegrenzte Zeit, die kommende Schlacht zu planen und Ihre Befehle zu ändern, bevor das Gefecht beginnt. Im Multiplayer-Modus wird diese Zeit durch die Teilnehmer auf eine bestimmte Dauer begrenzt. Sobald die Gefechtsplanung für einen Einzelspieler abgeschlossen ist, wählen Sie **Spiel starten**, um den Einsatz zu beginnen. Im Multiplayer-Modus beginnt der Einsatz, sobald alle Teilnehmer **Spiel starten** gewählt haben oder die Zeit für die Gefechtsplanung abgelaufen ist, je nach dem welches der frühere Zeitpunkt ist.

DER KARTENBILDSCHIRM

Werfen Sie oft einen Blick auf den Kartenbildschirm, um den Überblick über die taktische Situation zu behalten.

Auf dem KARTENBILDSCHIRM kontrollieren Sie die verschiedenen Einheiten, die sich während des Einsatzes unter Ihrem Befehl befinden. Sie können von der Position des Panzerkommandanten auf ihn zugreifen oder direkt durch Drücken der Taste [F3]. Der Bildschirmabschnitt für das Kommando besteht aus den gleichen vier Funktionsbereichen wie der GEFECHTSPLANER, besitzt jedoch einige Funktionen, die es bei der Gefechtsplanung nicht gibt.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Verläßt den Befehlsbildschirm und kehrt zum COCKPIT DES PANZERKOMMANDANTEN zurück.

EINSATZBESPRECHUNG

Zeigt die Informationen der entsprechenden Einsatzbesprechung.

NÄCHSTES FAHRZEUG

Zeigt die Einheitenanzeige für das nächste Fahrzeug des aktuellen Zugs. Falls ein Zug augenblicklich im Arbeitsplatz dargestellt ist, wird das erste Fahrzeug (des Zugführers) gezeigt.

NÄCHSTER ZUG

Zeigt die Einheitenanzeige für den nächsten Zug. Ist ein Fahrzeug momentan auf dem Arbeitsplatz, wird der entsprechende Zug gezeigt.

UNTERSTÜTZUNG

Ruft die Anzeige UNTERSTÜTZUNG auf, mit deren Hilfe Sie Artillerie- und Luftunterstützung anfordern können.

WAHL DER EINHEITEN

Sie können eine Einheit zur *aktiven Einheit* machen, indem Sie zwei unterschiedliche Methoden anwenden. Zunächst kann sie mit der Maus auf der Karte gewählt werden. Ziehen Sie den Mauscursor auf die Einheit auf der Karte, und wählen Sie sie durch Anklicken mit der linken Maustaste. Dadurch wählen Sie den Zug, zu dem das angeklickte Fahrzeug gehört. Um ein einzelnes Fahrzeug zu wählen, klicken Sie es mit der rechten Maustaste auf der Karte an, oder klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Fahrzeugeintrag im Arbeitsplatz.

Wenn eine Einheit aktiv ist, zeigt der Arbeitsplatz den aktuellen Status dieser Einheit.

EINHEITENANZEIGEN

Die EINHEITENANZEIGE ist der Standard-Arbeitsplatz für alle Einheiten. Die Anzeige unterscheidet sich zwischen der für einzelne Fahrzeuge und der für Züge. Das STATUSFENSTER für jedes Fahrzeug oder jeden Zug liefert wichtige Informationen über die aktuellen Fähigkeiten und Absichten dieser Einheit sowie das Befehlsinterface, das im GEFECHTSPLANER benutzt wurde.

ZUGANZEIGE

Die Zuganzeige enthält alle Informationen des ZUG-STATUSFENSTERS DES GEFECHTSPLANERS und die Befehle der KOMMANDO-Anzeige. Die Funktion dieser Befehle wird im Abschnitt **Kommando & Kontrolle** weiter unten beschrieben. Sie finden hier die folgenden Informationen:

Kleines Icon **Einheitenkennung** **Zug-Icon**
Standort: (8stellige Koordinaten)

Fahrzeugstatus:

Fahrzeug #	**Typ**	**Status**
11	(M1A2 etc.)	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
12	(M1A2 etc.)	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
13	(M1A2 etc.)	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)
14	(M1A2 etc.)	(OK, Bewegungsunfähig, Waffen, Zerstört)

Aktuelle Handlung:
Wegmarke #: (Liste von Wegmarkennummern-Icons)
Wegmarkentyp: Checkpoint Sammelpunkt Feuerposition
Ausrichtung: (Kasten mit Pfeil) **Zeit:** (Uhr und ⇑⇓)
Formation: Formationsliste
S.E.V.:

Inf. laden	Inf. ausladen	Beliebiges Feuer	Feuer halten	Rauch	Ausbrechen.
Abkomm-andieren	Sich wieder anschließen	Sturm	Angriff	Kontakt	Umgehen

Icon-I.D.-Fenster

FAHRZEUGFENSTER

Die Anzeige für einzelne Fahrzeuge enthält alle Informationen, die man für einen allgemeinen Überblick über den Fahrzeugstatus braucht, und einige Befehlsfunktionen, die im Abschnitt **Kommando & Kontrolle** weiter unten beschrieben werden. Die folgenden Informationen sind zu finden:

Fahrzeug-Icon **Fahrzeugtyp & Kennung** **Zug-Icon**

Typ des Mutterzugs: (Spieler, Panzer, Aufklärung, Panzergrenad.)

Standort: (8stellige Koordinaten)

Besatzungsstatus	**Fahrzeugstatus:** Kette
Lader	Motor
Fahrer	Laser
Schütze	Wärme
Kommandant	CITV
	Kommunik.

Der Status wird durch Farben dargestellt. Grün: OK, Gelb: Verwundet, Rot: Gefallen/Zerstört

Munition

Koaxial	**AP:**	**HEAT:**	**MPAT:**	**STAFF:**
# Schuß	# Schuß	# Schuß	# Schuß	# Schuß

Aktuelle Handlung:
Wegmarke #: (Liste von Wegmarkennummern-Icons)
Wegmarkentyp: Checkpoint Sammelpunkt Feuerposition

Ausrichtung: (Kasten mit Pfeil) **Zeit:** (Uhr und ⇑⇓)
Formation: Formationsliste
S.E.V.:

Inf. laden	Inf. ausladen	Beliebiges Feuer	Feuer halten	Rauch	Ausbrechen.
Abkomm-andieren	Sich wieder anschließen	Sturm	Angriff	Kontakt	Umgehen

Icon-I.D.-Fenster

KOMMANDO & KONTROLLE

Das Kommando- & Kontrollsystem in einem Gefecht ist identisch mit dem FRAGO (Fragmentary Order – Fragmentarischer Befehl)-System, das wirklich in Kämpfen benutzt wird. In diesem System wird den Zügen mitgeteilt, wo sie hinziehen sollen, im allgemeinen, wie sie dorthin kommen und wen sie angreifen sollen, doch damit hat sich's. Einzelne Fahrzeuge erhalten nur selten unabhängige Befehle, und diese beschränken sich im allgemeinen auf „Beweg dich dahin, und schieß dorthin". Das Kommando- & Kontrollsystem von ***M1 Tank Platoon II*** hat dieselbe fließende Befehlsstruktur und ist gleichzeitig leicht zu verstehen und zu benutzen.

ZUGBEFEHLE

Die KOMMANDO-Anzeige erlaubt es dem Spieler, seinen Zügen taktische Befehle zu erteilen. Die Befehlsanzeige ist fast identisch mit der auf dem Bildschirm für die GEFECHTSPLANUNG.

Aktuelle Handlung

Die Zuganzeige zeigt die aktuelle Handlung des Zugs unter dem Fahrzeugstatus. Dabei handelt es sich um kurze Informationen über die aktuellen allgemeinen Handlungen des Zugs zu diesem Zeitpunkt. Die Informationen bestehen aus zwei Abschnitten. Der erste beschreibt den Standort und Bewegungsstaus der Einheit. Der zweite bezieht sich auf den Feindkontakt. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen eine Vorstellung von solchen Einträgen geben:

Standort	**Feindkontakt**
Vorrücken zur nächsten {Wegmarke}	Kein Kontakt
Auf {Feuerposition/Sammelpunkt}	Feind gesichtet
Befehle erwartend	Kontakt
Am Ort haltend	Feind wird angegriffen
Beim Gefechtsdrill	Feind wird umgangen

Jeder dieser Abschnitte steht für ein bestimmtes Ereignis:

Vorrücken zur nächsten {Wegmarke}: wird benutzt, wenn sich die Einheit entlang einer Route zwischen Wegmarken bewegt, und wird gewöhnlich mit Kein Kontakt, Feind gesichtet, Kontakt oder Feind wird umgangen kombiniert.

Auf {Feuerposition/Sammelpunkt}: wird verwendet, wenn die Einheit eine endgültige Feuerposition erreicht hat oder an einer Feuerposition oder einem Sammelpunkt ist und darauf wartet, daß die im voraus bestimmte Zeit vergeht. Üblicherweise kombiniert mit Kein Kontakt, Feind gesichtet oder Feind wird angegriffen.

Befehle erwartend: benutzt, wenn die Einheit ihre letzte Wegmarke erreicht hat. Normalerweise kombiniert mit Kein Kontakt oder Feind gesichtet.

Am Ort haltend: wird benutzt, wenn die Einheit angehalten hat, um an einer Nicht-Feuerposition oder auf dem Weg zu einer anderen Position zu kämpfen. Fast immer in Kombination mit Feind wird angegriffen.

Beim Gefechtsdrill: wird benutzt, wenn die Zugbefehle durch einen Gefechtsdrillbefehl des Spielers aufgehoben wurden. (Siehe **Gefechtsdrills**). Die Einheit führt den bestimmten Drill erst durch, bevor sie den vorigen Befehl wieder aufnimmt. Fast immer kombiniert mit Feind wird angegriffen.

Kein Kontakt:	Die Einheit kann keine gegnerischen Einheiten ausmachen.
Feind gesichtet:	Der Gegner wurde gesichtet, aber nicht angegriffen.
Kontakt:	Die Einheit greift den Feind an, führt aber weiterhin ihre Befehle aus.
Feind wird angegriffen:	Die Einheit greift den Gegner nachdrücklich an.
Feind wird umgangen:	Die Einheit meidet ein Gefecht mit dem Feind.

Wegmarken & Gefechtsdrills

Jeder Ihrer Züge kann auf zweierlei Arten Befehle erhalten. Der Wegmarkenmodus läßt Sie jedem Zug mehrere Wegmarken und Befehle geben. Der Gefechtsdrillmodus ist ein unmittelbarer Befehlsmodus, der gewöhnlich benutzt wird, wenn Sie vom Feind überrascht werden. Jeder Gefechtsdrill ist eine bestimmte, geübte Handlung, die der Zug in einem Notfall oder einer sich rasch ändernden Situation unternimmt. Im Gefechtsdrillmodus plazieren Sie eine einzelne Wegmarke auf der Karte, indem Sie einen Ort der Karte mit der linken Maustaste anklicken. Dies läßt den Zug seine aktuellen Wegmarkenbefehle vergessen. Sobald der Gefechtsdrill abgeschlossen ist, kann der Zug entweder selbständig oder auf Ihre Veranlassung in den Wegmarkenmodus zurückkehren, ohne seine ursprünglichen Befehle zu verlieren. Drills werden ausgeführt, und dann kehrt die Einheit zu ihren vorherigen Befehlen zurück. Diese Drills können entweder vom Kommandobildschirm oder vom Cockpit des Panzerkommandanten aus angeordnet werden. Um einem Zug einen Gefechtsdrill zu befehlen, muß es sich bei dieser Einheit um die aktive Einheit des Kommandobildschirms handeln – oder um Ihren, falls Sie im TC-Cockpit sitzen.

Wegmarken setzen

Sie setzen Wegmarken für den aktiven Zug, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken. Hat eine Einheit noch keine Wegmarken oder wollen Sie weitere Wegmarken hinzufügen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Ort der Karte. So fügen Sie eine Wegmarke hinzu und einen Weg vom vorherigen Ende der Route zur neuen Wegmarke. Sie können eine vorhandene Wegmarke durch das Click-und-Drag-Verfahren verschieben. Eine Wegmarke wird gelöscht, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Die Route wird dann verändert, und die Wegmarken werden entsprechend neu numeriert.

Befehle

Züge können an jeder Wegmarke Befehle erhalten. Wenn keine Befehle erteilt werden, generiert die Wegmarke Befehle auf der Grundlage der Standard-Gefechtsdrills, die vor dem Kampf gewählt wurden. Die Befehle in diesem Abschnitt sind identisch mit denen im **Gefechtsplaner**. Wollen Sie an einer Wegmarke Befehle erteilen, wählen Sie

die Wegmarke, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Sie können die Wegmarke auch mit Hilfe der numerierten Icons bei **Wegmarke** # wählen. Dadurch werden die verschiedenen Icon-Bereiche des Arbeitsplatzes aktiviert. Um die Einstellung zu ändern, klicken Sie das entsprechende Icon an. In einigen Situationen sind bestimmte Optionen nicht nötig oder erlaubt. Diese sind grau gekennzeichnet.

Im folgenden finden Sie die verschiedenen Einstellungen und ihre Optionen.

Einstellung	Icon	Beschreibung
Wegmarke #	1 2 3 4	Die augenblicklich aktive Wegmarke ist markiert. Für jede Wegmarke der Einheit gibt es ein Icon.
Wegmarkentyp		Checkpoint: Einheit erreicht sie und zieht dann weiter zur nächsten, ohne anzuhalten, oder sie hält für eine zuvor festgelegte Zeit an, bevor sie weiterzieht. Feuerposition: Einheit erreicht Wegmarke und nimmt Feuerposition ein.
Ausrichtung		Spieler wählt die allgemeine Ausrichtung der Position.
Zeit		Spieler wählt, wie lange die Einheit in dieser Position bleibt. Nur bei Feuerpositionen und Sammelpunkten.
Formation		Wählt die Formation, die auf dem Marsch zur Wegmarke benutzt wird. Die Formation, die bei Erreichen einer Feuerposition angenommen wird, ist immer die Linie.
S.E.V.		
Infanterie laden		Alle Fuß-Infanterieeinheiten gehen zu ihren Fahrzeugen und besteigen sie. Sind die Fahrzeuge mehr als 500 m entfernt, kommen die Fahrzeuge zur Infanterie.
Infanterie ausladen		Der Zug läßt alle Infanterie aus seinen Fahrzeugen an der Wegmarke aussteigen. Dieses Icon kann jederzeit gewählt werden, um den Zug augenblicklich anhalten und die Infanterie aussteigen zu lassen.
Beliebiges Feuer		Die Einheit kann auf alle gegnerischen Einheiten in Reichweite und Visierlinie feuern.
Feuer halten		Die Einheit wartet vor dem Feuern auf den Befehl „Beliebiges Feuer" oder darauf, daß sich der Feind auf 500 Meter nähert.

Rauch		Die Fahrzeuge der Einheit schalten ihre Rauchgeneratoren ein. Sie bleiben so lange aktiv, bis ein zweiter Rauchbefehl erteilt wird.
Ausbrechen		Die Einheit zieht sich zurück und versucht, aus der Reichweite des Feindes zu kommen oder seine Visierlinie zu blocken. Sobald die Einheit außerhalb der Reichweite des feindlichen Feuers ist, hält sie und wartet auf Befehle. Die ursprünglichen Befehle gehen verloren.
Abkommandieren		Das Fahrzeug kann vom Zug abkommandiert werden und individuelle Befehle erhalten.
Sich wieder anschließen		Ein abkommandiertes Fahrzeug schießt sich wieder seinem Mutterzug an.
Sturm		Die Einheit eröffnet das Feuer auf den Gegner und rückt auf seine Stellungen vor.
Angriff		Die Einheit eröffnet das Feuer auf den Feind und versucht, eine gedeckte Feuerposition zu finden, von der aus sie den Kampf aus der Entfernung fortsetzen kann.
Kontakt		Die Einheit kann das Feuer auf einen gesichteten Feind eröffnen, bewegt sich aber weiter zur nächsten Wegmarke.
Umgehen		Die Einheit greift nicht an und bewegt sich weiter zu ihrer nächsten Wegmarke.

FAHRZEUGBEFEHLE

Um einem einzelnen Fahrzeug Befehle zu erteilen, muß das entsprechende Fahrzeug gewählt werden und seine FAHRZEUGanzeige sichtbar sein. Falls das Fahrzeug des Zugführers oder des Zugfeldwebels Einzelbefehle erhalten, befolgen ihre jeweiligen Flügelmänner dieselben Befehle. Die einzige Möglichkeit ein einzelnes Fahrzeug auszusenden, ist es, einem Flügelmann einen Befehl zu erteilen oder zu bestimmen, daß der Panzer des Flügelmanns sich wieder dem Zug anschließt.

Im unteren Teil der FAHRZEUGanzeige befindet sich ein Informationseintrag für den Befehl **Aktuelle Handlung**. Dieser Eintrag zeigt eine von zwei Optionen. Der erste Eintrag, **Einem Zug angeschlossen,** ist die Vorgabe und bedeutet, daß dieses Fahrzeug unter der Kontrolle des Zugs steht und die aktuellen Zugbefehle befolgt. Der zweite Eintragsabschnitt zeigt an, daß das Fahrzeug individuelle Befehle hat und nicht länger den Zugbefehlen untersteht. Diese Einträge sind mit denen der Zuganzeigen identisch und werden an einem anderen Ort des Handbuchs ausführlicher beschrieben.

Und so geben Sie Fahrzeugen unabhängige Befehle:

- Bei dem Fahrzeug muß es sich um das aktive Fahrzeug handeln.
- Klicken Sie auf das Icon **Abkommandieren** in der unteren linken Ecke des Arbeitsplatzes. Der Status der Aktuellen Handlung ändert sich, die Wegmarkeneinträge werden aktiviert, und das Fahrzeug kann nun wie ein Zug Befehle erhalten.
- Wegmarken werden genau wie bei Zügen geschaffen und kontrolliert.

Wählen Sie das Icon **Sich wieder dem Zug anschließen** (in der unteren linken Ecke des Arbeitsplatzes neben dem Icon **Abkommandieren**), geben Sie dem Fahrzeug den Befehl, sich zur aktuellen Position des Zugs zu bewegen und sich dem Zug wieder anzuschließen.

EINSATZNACHBESPRECHUNG

Wenn der Einsatz endet, kehren Sie mit Ihrem Zug zu einer vollen Einsatznachbesprechung zurück. Ihre Leistung als Kommandant auf dem Schlachtfeld wird beurteilt auf der Grundlage von abgeschlossenen Einsatzzielen, dem Gegner zugefügten Verlusten und der Zahl der eigenen Opfer. Nach der Nachbesprechung wird Ihr Spiel automatisch gesichert.

BILDSCHIRM ZUGKONTROLLE

Nach der Einsatznachbesprechung gelangen Sie zum Bildschirm ZUGKONTROLLE. Nutzen Sie diese Zeit, um Zugpersonal auf neue Positionen zu bringen, Verluste zu ersetzen und gegebenenfalls Auszeichnungen und Beförderungen zu verleihen.

Die Angaben jeder Besatzung werden aufgezeichnet und bei der Wahl der entsprechenden Einheit gezeigt. Die Angaben umfassen Namen, Ränge und Auszeichnungen der Besatzungsmitglieder. In jedem Gefecht sammelt der Zug „Auszeichnungspunkte" und „Beförderungspunkte" für bestimmte Ereignisse wie die Zerstörung feindlicher Einheiten, Eroberung von Zielen und so weiter.

Auf dem Bildschirm ZUGKONTROLLE werden diese Punkte dazu verwendet, die Besatzungsmitglieder auszuzeichnen und zu befördern. Der Bildschirm besteht aus vier Besatzungsabschnitten und den Kontrollsektionen.

Die Besatzungsabschnitte bilden das Kernstück dieses Bildschirms. Der Besatzungsabschnitt enthält Angaben zu jedem Mitglied. Diese Angaben umfassen **Namen, Rang, Fähigkeitslevel** und ein **Bild** der Figur. Ein Rang-Icon und eine drei- oder vierstellige Abkürzung vor dem Namen geben den Rang der Figur an. Außerdem wird die **Position** des Besatzungsmitglieds angegeben sowie die Bänder für etwaige **Auszeichnungen**.

Der **Kontrollabschnitt** befindet sich unten auf dem Bildschirm und besteht aus den folgenden fünf Schaltflächen:

Versetzen **Befördern** **Orden** **Ersetzen** **Fertig** **Kampagne verlassen**

BEFÖRDERUNGEN

Die Spieler steuern Züge entweder der Army oder der Marines. Die Namen der verschiedenen Dienstränge bei den beiden Waffengattungen sind unterschiedlich. Im folgenden finden Sie eine Vergleichstabelle (vom niedrigsten zum höchsten Rang):

Spielrang	U.S. Army	U.S. Marines
R1	Private (PV1/Gefreiter)	Private (PVT)
R2	Private (PV2)	Private First Class (PFC)
R3	Private First Class (PFC/Obergefreiter)	Lance Corporal (LCpl/Obergefreiter)
R4	Corporal (CPL/Unteroffizier)	Corporal (Cpl/Obergefreiter)
R5	Sergeant (SGT/Feldwebel)	Sergeant (Sgt)
R6	Staff Sergeant (SSGT/Stabsfeldwebel)	Staff Sergeant (SSgt)
R7	Platoon Sergeant (PSGT/Zugfeldwebel)	Gunnery Sergeant (GySgt/Schützenfeldwebel)
R8	First Sergeant (1SGT/Hauptfeldwebel)	Master Sergeant (MSgt/Oberstabsfeldwebel)
R9	2nd Lieutenant (2LT/Leutnant)	2nd Lieutenant (2LT)
R10	1st Lieutenant (1LT/Oberleutnant)	1st Lieutenant (1LT)

STARTRÄNGE

Jede Position im Zug hat einen Start- und einen Höchstrang. Zusätzlich besitzt der Zug eine Begrenzung für Besatzungsmitglieder, die einen bestimmten Rang innehaben können. Die Kosten für Beförderungen unterscheiden sich nach dem jeweiligen Rang. Es kostet weniger, einen Private zum PFC zu befördern als einen Corporal zum Sergeant.

Besatzungsmitglied	Startrang	Mindestrang	Höchstrang
PLT LDR	R9	R8	R10
PLT SGT	R7	R6	R7
TC 2-3	R5	R5	R6
GNR 1-4	R4	R4	R5
DVR 1-4	R2	R1	R4
LDR 1-4	R1	R1	R3

ANZAHL DER BESATZUNGSMITGLIEDER NACH RÄNGEN

Die folgenden Zahl stellen die maximale Zahl der Ränge dar, die in einem Zug erlaubt sind. Beachten Sie, daß es nur einen Zugführer geben kann, er kann jedoch Rang R8, R9 oder R10 innehaben.

Rang	Anzahl
R1	16
R2	8
R3	8
R4	8
R5	8
R6	6
R7	1
R8-10	1

EIGNUNG ZUR BEFÖRDERUNG

Es gibt drei Eignungskategorien für Beförderungen. Jede wird von den folgenden Regeln bestimmt:

Ein Besatzungsmitglied ist **Nicht geeignet** für Beförderung, wenn eins der folgenden Kriterien erfüllt wird:

- Die Beförderungskosten sind höher als die vorhandene Anzahl an Beförderungspunkten.
- Er ist ein frischer Ersatz. (D.h. er war noch nicht mit dem Zug im Gefecht).
- Falls der Zug bereits die Höchstzahl an Männern im neuen Rang oder auf der nächsten Positionsstufe hat.
- Falls der Mann schon den Höchstrang für seine Position innehat UND es keine freien Positionen der höheren Stufe gibt. (Stufen = LDR, DVR, GNR, TC, PLTSGT, PLTLDR)

Ein Besatzungsmitglied ist **Bedingt geeignet** für Beförderung, wenn er keines der Kriterien für **Nicht geeignet** erfüllt und *alle* der folgenden Kriterien erfüllt:

- Er hat den höchsten Rang für seine Position inne, UND es gibt freie Positionen der nächsten Stufe.
- Er erfüllt die Mindest-Ranganforderungen für die neue Position.

Ein Besatzungsmitglied ist **Geeignet** für Beförderung, wenn er die Kriterien **Nicht Geeignet** oder **Bedingt geeignet** nicht erfüllt.

Um Besatzungsmitglieder zu befördern, wählen Sie die Schaltfläche Befördern im Kontrollabschnitt. Dadurch rufen Sie den Beförderungsmodus auf. Gleichzeitig werden alle Besatzungsmitglieder gekennzeichnet, um ihre Eignung zur Beförderung anzugeben:

Hell: Besatzungsmitglied ist **geeignet** für Beförderung.
Normal: Er ist **bedingt geeignet**.
Gedämpft: Er ist **NICHT geeignet** für Beförderung.

BEFÖRDERUNG VON BESATZUNGSMITGLIEDERN

Um ein Besatzungsmitglied zu befördern, wählen Sie einen Geeigneten oder Bedingt geeigneten Soldaten, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Mannes klicken. Dies aktiviert das BEFÖRDERUNGS-POPUPFELD. Darin sehen Sie das Icon des neuen Rangs und die Beförderungspunktkosten für den neuen Rang. Das Feld hat zwei Schaltflächen: **Akzeptieren** und **Abbrechen**. Sie können die Beförderung auch mit Hilfe der [Esc] abbrechen oder, indem Sie einen anderen Soldaten oder eine andere Modusschaltfläche mit der linken Maustaste anklicken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Akzeptieren**, wird der Soldat befördert, die Punktkosten werden abgezogen, und die Eignung aller Besatzungsmitglieder wird aktualisiert.

Falls ein Bedingt geeigneter Soldat befördert wird, erscheint ein Warnfeld, das die freie Position zeigt, die gefüllt werden wird, und Ihnen die Möglichkeit gibt, die Beförderung zu **akzeptieren** oder **abzubrechen**. Wenn Sie akzeptieren, wird der Soldat automatisch auf die freie Position der nächsten Stufe versetzt und so behandelt, wie im Abschnitt **Versetzen** weiter unten beschrieben. Nach jeder Versetzung, die einen TC, Platoon Sergeant oder Zugführer einschließt, wird die Kommandostruktur des Zugs überprüft. Siehe **Reorganisation** weiter unten.

Falls mehr als eine Position nicht besetzt ist, erfolgt die Wahl nach Panzern in dieser Reihenfolge:

1) Aktuelles Fahrzeug
2) Fahrzeug #3
3) Fahrzeug #2
4) Fahrzeug #4
5) Fahrzeug #1

Hinweis: Die Position des Zugführers (TC#1) zählt nicht für bedingte Beförderungen, außer wie beim Platoon Sergeant vermerkt. Es handelt sich hierbei nicht um eine Position innerhalb der Stufen, sondern die Position eines Zugführers. Selbst wenn der Platoon Sergeant auf R7 befördert wurde, kann er nur Bedingt geeignet zur Beförderung werden, wenn der Zugführer eliminiert wird. Tritt dieser Fall ein und er wird befördert, wird der Zug augenblicklich reorganisiert, und der Panzer #4 und seine Besatzung rücken an Position #1. Die Position #4 wird bestimmt nach den **Zugreorganisationsregeln** (siehe unten).

AUSZEICHNUNGEN

Wie bei den Beförderungen variieren auch die Kosten für Auszeichnungen je nach Art des Ordens. Die einzige Ausnahme ist das Purple Heart, das jedem verwundeten Soldaten ohne Entstehung von Kosten verliehen wird. Besatzungsmitglieder sind entweder geeignet für einen Orden, oder sie sind es nicht.

Ein Besatzungsmitglied ist **Geeignet** für eine Auszeichnung, wenn er keines der unten aufgeführten Kriterien erfüllt:

- Die Kosten des Ordens sind höher als die Anzahl der vorhandenen Auszeichnungspunkte.
- Der Soldat ist ein frischer Ersatz (d.h. er hat noch nicht mit dem Zug gekämpft).

Um Besatzungsmitglieder auszuzeichnen, wählen Sie die Schaltfläche **Orden** im Kontrollabschnitt. Dadurch wird der Auszeichnungsmodus aktiviert. Gleichzeitig wird die Eignung des Soldaten für eine Auszeichnung folgendermaßen angezeigt:

Hell: Besatzungsmitglied ist **geeignet** für Auszeichnung.

Gedämpft: Besatzungsmitglied ist **NICHT geeignet** für Auszeichnung.

Wählen Sie einen Geeigneten Soldaten, indem Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Mannes klicken. Dies aktiviert das **Auszeichnungs-Popupfeld**. Darin sehen Sie die fünf verschiedenen Orden und die Auszeichnungspunktkosten für jeden. Wenn Sie nicht genug Punkte für alle fünf Ordensbänder haben, werden nur die gezeigt, die Sie verleihen können. Sie können die Beförderung mit Hilfe der [Esc] abbrechen oder, indem Sie einen anderen Soldaten oder eine andere Modusschaltfläche mit der linken Maustaste anklicken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eins der Ordensbänder, wird der Soldat damit ausgezeichnet, die Punktkosten werden abgezogen, und die Eignung aller Besatzungsmitglieder wird aktualisiert.

BESATZUNGSMITGLIEDER VERSETZEN

Wenn Sie die Schaltfläche **Versetzen** wählen, wird der Bildschirm in den Versetzungsmodus versetzt. Nun können Sie Besatzungsmitglieder im Zug hin und her versetzen (in Grenzen, die weiter unten beschrieben werden). Dieser Modus ist der Standardmodus für den Bildschirm ZUGKONTROLLE. Sie können Besatzungsmitglieder unter zwei Umständen versetzen. Zunächst können Sie einen Soldaten innerhalb der Stufen für seine augenblickliche Position versetzen, und zweitens kann er eine Position nach oben in die nächste Stufe versetzt werden.

STUFEN DER BESATZUNGSPOSITIONEN

Jede Besatzungsposition gehört zu einer bestimmten Organisationsstufe. Die Stufen regeln die Versetzung von Soldaten innerhalb der Positionen. Ein Besatzungsmitglied kann immer nur eine Stufe aufsteigen, jedoch nie auf eine niedrigere Stufe versetzt werden. Besatzungsmitglieder müssen alle Ranganforderungen erfüllen, bevor sie versetzt werden können. Die Stufen sind im folgenden von der niedrigsten bis zur höchsten aufgelistet:

Lader
Fahrer
Schütze
Panzerkommandant (Fahrzeug #2 oder #3)
Zugfeldwebel
Zugführer

Sie versetzen ein Besatzungsmitglied, indem Sie sein Bild mit der linken Maustaste anklicken. Dadurch wird der Soldat markiert (er wird heller). Jede Position, auf die das gewählte Besatzungsmitglied versetzt werden kann, bleibt normal, jede nicht verfügbare Position wird gedämpft. Um die Figur zu versetzen, muß der Spieler mit der linken Maustaste auf die neue Position klicken. Falls ein anderer Soldat auf dieser Position sein sollte, tauschen die beiden Figuren die Plätze. Ist die Position frei, wird das Besatzungsmitglied auf sie versetzt, und seine alte Position bleibt unbesetzt. Nach jeder Versetzung, die einen TC, einen Platoon Sergeant oder einen Zugführer betrifft, wird die Befehlsstruktur des Zugs überprüft. Siehe **Reorganisation** weiter unten.

VERSETZUNGSEIGNUNG

Es gibt zwei Arten der Versetzung, quer und nach oben. Jede hat ihre eigenen Anforderungen an die Eignung. Man kann Besatzungsmitglieder immer innerhalb ihrer gegenwärtigen Positionsstufe versetzen oder gegen andere Soldaten oder Positionen austauschen. Um nach oben versetzt zu werden, müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Das Besatzungsmitglied muß den Mindestrang für die höhere Stufe haben.
- Die Position muß unbesetzt sein.
- Der Soldat darf seit dem letzten Gefecht noch keine Stufe hinaufgeklettert sein.

ERSATZ

Wenn Besatzungsmitglieder getötet oder schwer verwundet werden, müssen sie ersetzt werden. Wenn Sie mit der Beförderung und Versetzung der Überlebenden des Zugs fertig sind, werden Ihnen automatisch beim Verlassen des Zugkontrollbildschirms Ersatzleute für die übrigen Positionen zugeteilt. Ersatzmänner sind nicht geeignet für Beförderung oder Auszeichnungen, bis sie an einem Gefecht teilgenommen haben.

Es gibt drei grundsätzliche Situationen, in denen ein Besatzungsmitglied ersetzt wird. Diese werden im folgenden beschrieben.

NUR OPFER BEI DER BESATZUNG

Wenn eins der Zugfahrzeuge in einem Gefecht eins oder mehr der dienenden Besatzungsmitglieder verliert – das Fahrzeug jedoch nicht zerstört wird –, dann füllen neue Männer die unbesetzten Positionen. Diese neuen Besatzungsmitglieder werden sofort auf alle unbesetzten Positionen gebracht, wenn Ersatz angefordert wird. Falls Sie erfahrene Besatzungsmitglieder Ihres Zugs auf höhere Positionen versetzen wollen, müssen Sie dies tun, bevor der Ersatz angefordert wird.

VERLUST GANZER FAHRZEUGE

Falls ein Fahrzeug mit seiner gesamten Besatzung zerstört wird, erhalten Sie am Ende des aktuellen Einsatzes eine neue Besatzung und ein neues Fahrzeug. Alle Besatzungsmitglieder des neuen Fahrzeugs sind auf dem mindestens erforderlichen Rang.

FAHRZEUGVERLUST UND OPFER BEI DER BESATZUNG

Falls ein oder mehrere Besatzungsmitglieder die Zerstörung eines Fahrzeugs überleben, erhalten Sie ein neues Fahrzeug, und die Mannschaft erhält Ersatz.

ZUGREORGANISATION

Immer wenn eine Versetzung oder Beförderung einen TC (Panzerkommandant), PLT SGT (Zugfeldwebel) oder PLT LDR (Zugführer) einschließt, muß die Zugreorganisation überprüft werden. Wenn Änderungen notwendig sind, erscheint die Nachricht "Der Zug wird reorganisiert." Falls eine Besatzung auf der Reorganisation versetzt wird, wird die *gesamte Besatzung und ihr Fahrzeug* an die neue Position des Zugs versetzt. Die angestrebte Organisation für den Zug ist: Zugführer (Rang R8 bis R10) in Panzer #1, den Platoon Sergeant in Panzer #4 und die beiden untergeordneten Panzerkommandanten in den Panzern #2 und #3.

KAPITEL

5

LEHRGANG DES NATIONAL TRAINING CENTER

Das National Training Center in Fort Irwin, Kalifornien, ist ein Ableger eines früheren Trainingsprogramms der Army mit dem Namen Red Thrust (Roter Vorstoß). Red Thrust wurde in Fort Hood, Texas, in der Mitte der 70er Jahre organisiert mit einem Kader von Army-Angehörigen, die eine besondere Ausbildung für Operationen unter Verwendung von sowjetischen Taktiken und Doktrinen hatte. Dieser OPFOR-Kader war Vorläufer der berüchtigten "32nd Guards", der unbestrittenen Herrscher der Wüste im Norden von Los Angeles, und der Schleifstein, mit dem die Army ihren Kampfbataillonen den letzten Schliff verleiht.

Die Trainingsumgebung des NTCs kommt der realen Kampfsituation so nahe wie möglich, ohne dabei echte Opfer zu haben. Das Kernstück des Konzepts ist das MILES (Multiple Integrated Laser Exercise System –Integriertes Laser-Mehrzwecksystem), das jeden abgefeuerten "Schuß" verfolgt und die Wirkung auf der Grundlage der benutzten Waffe und des Zieltyps berechnet. So müssen z.B. TOW-Teams (Tube-launched, Optically tracked, wire-guided = Rohrflug-, optischer Verfolgungs-, drahtgelenkter Flugkörper) ihr Ziel über die MILES-Sicht ungefähr für die Dauer der echten Flugzeit ihres Flugkörpers verfolgen, um die realen Bedingungen eines Einsatzes zu reproduzieren. Ebenso kann ein Infanterist seine M-16 völlig wirkungslos auf einen Bradley abfeuern, es sei denn, Besatzungsmitglieder sind ungeschützt. In diesem Fall zeigen individuelle Sensoren am Körper jedes Besatzungsmitglieds sofort an, ob ein Treffer erzielt wurde. Und all dies wird verfolgt und in der Kommandozentrale über ein kompliziertes System von Sensoren und Kurzwellenrelaisstationen aufgezeichnet, die das gesamte Gefechtsfeld abdecken.

Bei ***M1 Tank Platoon II*** ist der NTC-Kader darauf trainiert, den Mut Ihres Zugs so gründlich auf die Probe zu stellen wie jeder OPFOR-Gegner, dem Sie während des Spiels begegnen werden. Doch Sie werden das NTC nicht mit einem falschen Gefühl der Sicherheit oder übergroßem Selbstbewußtsein verlassen, die Sie im Kampf das Leben kosten können. Bevor Sie den Lehrgang beginnen, sollten Sie die Panzerschule in Fort Knox absolviert und sich mit dem Trainingscurriculum der Multimedia-Abschnitte vertraut gemacht haben. Der Lehrgang besteht aus acht Einsätzen. Vier sind offensiv, drei sind defensiv, und einer, der Gegenaufklärungseinsatz, ist eine Mischung aus beidem. Die Gesamtheit dieser Einsätze führen Sie in jeden möglichen Typ von Einsatz ein, den Sie in den Kampagnen durchführen müssen. Sie können jeden dieser Einsatztypen so oft spielen, wie Sie wollen, um Ihre Fähigkeiten ungefährdet zu verbessern. Bei jedem Einsatz gibt es genug Änderung bei den Unterstützungstruppen, gegnerischen Streitkräften, Aufstellung, Gelände und Taktiken des Feindes, um Sie bei der Stange zu halten. Genau das können Sie auch in der "realen Welt" erwarten, darum müssen Sie lernen, damit fertig zu werden.

Sie können diese Einsätze in jeder beliebigen Reihenfolge durchführen, es ist jedoch empfehlenswert, sich mit einigen Informationen zum jeweiligen Typ vertraut zu machen, bevor Sie mit ihnen beginnen. Arbeiten Sie sich ein in Einsatzziele, studieren Sie einige empfohlene Manöver, und lassen Sie sich von denen, die dieses Training bereits hinter sich haben, einige Tips geben. Sobald Sie mit diesen Informationen vertraut sind, gehen Sie zur Einsatzbesprechung über, wo Sie die Einzelheiten zum Einsatz finden, den die Ausbilder heute für Sie vorbereitet haben.

BEWEGUNG BIS ZUM KONTAKT

Einsätze "Bewegung bis zum Kontakt" sind geeignet, wenn man weiß oder annimmt, daß gegnerische Truppen im Sektor operieren, ihre genaue Position und Absicht jedoch unbekannt sind. Der Einsatz unterscheidet sich von einem reinen Aufklärungseinsatz dadurch, daß der letztere dazu da ist, Informationen zu sammeln, ohne dabei entdeckt zu werden, und diese an die Taktische Operationszentrale (Tactical Operations Center - TOC) zurückzumelden, so daß der Bataillons- oder Brigadekommandant einen Geplanten Angriff planen kann. Einheiten, die den Befehl „Bewegung bis zum Kontakt" erhalten haben, sollen den Feind nicht nur orten und über die Situation berichten, sondern seine Vorhuttruppen auch angreifen und aufhalten, bis andere Kampftruppen herangebracht werden können. Als solcher ist dieser Einsatztyp häufig ein Vorbote offensiver Operationen wie des Geplanten Angriffs oder noch häufiger des Schnellangriffs.

ZIEL

Bewegen Sie sich durch das Gefechtsgebiet, und machen Sie den Feind aus. Danach müssen Sie versuchen, ihn niederzuhalten und den Einsatz fortzuführen. Geländeziele sind nur Sekundärziele. Ihr Hauptziel ist es, die Vorhutelemente des Gegners bei minimalen eigenen Verlusten zu vernichten.

MANÖVERPLAN

Als Vorhutelement, das unabhängig von Ihrer Haupttruppe operiert, haben Sie nur wenig unmittelbare Unterstützung und müssen davon ausgehen, daß Sie, sobald Kontakt hergestellt ist, einer überlegenen Truppe gegenüberstehen. Daher ist Ihr erstes Planungsziel Sicherheit. Sicherheit kann man auf zweierlei Weise erreichen: Geschwindigkeit und Überraschung. Geschwindigkeit reduziert die Reaktionszeit des Gegners auf ein Minimum, kann jedoch auch gefährlich sein, falls Sie über eine vorbereitete Verteidigungsstellung stolpern. Auch das Überraschungselement ist nicht leicht zu erreichen und abhängig von der Geländeart. Daher müssen Sie Ihre Annäherungsroute sorgfältig planen, um maximalen Nutzen aus Geländemerkmalen zu ziehen, die die beste Deckung und Versteck bieten.

Achten Sie auf Engpässe, natürliche Geländemerkmale, die Bewegung durch ein Gebiet wie durch einen Trichter schleusen. Dies sind immer potentielle Orte für einen Hinterhalt. Wenn nur ein Annäherungsweg möglich ist, können Sie fast davon ausgehen, dort den Feind zu treffen. Daher kann es ratsam sein, wenn genügend Unterstützung verfügbar ist, einen Luftangriff und Artilleriedauerfeuer auf den Engpaß anzufordern, bevor Sie eine Rauchsperre legen und Ihre Streitkräfte den überlebenden Feinden aussetzen.

Rücken Sie mit Marschüberwachungstechniken vor, bis Kontakt hergestellt wird. Sobald Kontakt hergestellt ist, wechseln Sie zur sprungweisen Überwachung. Dadurch wird Ihr Vorstoß zwar langsamer und geordneter, doch es ist auch weniger wahrscheinlich, daß Sie von einer großen Feindtruppe überrascht werden.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

Bei Kontakt ist es Ihre erste Pflicht, die taktische Situation zu entwickeln. Wenn die ersten Schüsse fallen, sind Sie in aller Wahrscheinlichkeit auf die Spitze des gegnerischen Angriffs gestoßen. Um festzustellen, wie groß und gefährlich er wirklich ist, müssen Sie sich weiter vorwagen. Setzen Sie das Flügelmann-Team ein, das den Feind als erstes ausgemacht hat, um Unterdrückungsfeuer zu bieten, während Ihr anderes Team in einem Flankenmanöver vorrückt. Lassen Sie keine Einheit zu lange an einem Ort verweilen, denn Sie müssen davon ausgehen, daß die gegnerische Vorhut Artillerie- und Luftangriffe auf Ihre Stellungen anfordert.

Wenn Ihr vorrückendes Element weitere Gegner in befestigten Verteidigungspositionen entdeckt, sollten Sie daran denken, sie mit indirektem Feuer zu belegen und Ihre begrenzte Munition für direktes Feuer auf mobile Ziele zu verwahren. Wenn der gegnerische Widerstand zu konzentriert ist, setzen Sie Rauch ein, ziehen sich etwas zurück und suchen nach gedeckten Stellungen, von denen Sie ihn aus der Entfernung beschießen können. Denken Sie daran, daß der M1A2 entscheidende Vorteile bei schlechter Sicht hat und daß die Durchdringungskraft der APDFS-Munition auf große Entfernung die aller anderer Munitionsarten auf beiden Seiten übertrifft. Und sollten Sie sich schließlich für einen Standoff-Angriff entscheiden, machen Sie dem Feind das Leben schwer mit ATGMs oder Artilleriefeuer. Feuern Sie höchstens drei Salven pro Panzer, und bewegen Sie sich dann an eine neue Position.

GELERNTE LEKTIONEN

Die folgenden allgemeinen Lektionen kann man aus den S.E.V. der Army lernen:

- Rücken Sie von einer Überwachungsposition oder Gefechtsposition aus nicht vorwärts. Ziehen Sie sich etwas zurück, und umgehen Sie das Hindernis auf flachem Boden.
- Bleiben Sie weitmöglichst auf flachem Boden. Die Bewegung auf Berg- und Hügelkämmen macht die Silhouette von Zugfahrzeugen sichtbar.
- Wählen Sie die Formation und Bewegungstechnik, die den Kampfraum für den Zug optimiert und gleichzeitig Lücken und tote Winkel minimiert.
- Falls Ihre Bewegung von einem Überwachungselement gedeckt wird, denken Sie daran, daß dieses nicht alle Lücken und toten Winkel decken kann.

- Ist die Bewegung überwacht, müssen Sie auch bedenken, daß die Distanz jeder Bewegung (oder Sprung) auf keinen Fall größer als die Reichweite des direkten Feuers des Überwachungselements sein darf.

SCHNELLANGRIFF

Der wichtige Unterschied zwischen einem Schnellangriff und einem geplanten Angriff, den man kennen sollte ist, daß der erstere Vorbereitungszeit zugunsten von Einsatztempo und Erhalten der Initiative opfert. Sie haben nicht den Luxus, alle Truppen in diesem Gebiet zum Einsatz zu bringen, allerdings trifft dies auch auf Ihren Gegner zu. Stellen Sie sich diese Gefechte als Kämpfe vor, „die man ficht, wie sie fallen".

Daher muß Ihre Planung für unvorhergesehene Ereignisse extrem flexibel sein. Selbst wenn Sie einige Aufklärungsbericht über Zusammensetzung und Verteilung des Feindes haben, bleibt die taktische Situation genauso veränderlich wie bei einer Bewegung bis zum Kontakt. OPFOR-Einheiten werden der klassischen Doktrin folgen und versuchen, ausreichende Truppen für Folgeoperationen in einem Gebiet zu massieren. Indem Sie einen Kampf erzwingen, versuchen Sie, ihre Pläne zu durchkreuzen und die gegnerischen Truppen einzeln zu bekämpfen, wenn sie im Operationsgebiet ankommen.

Das NTC unterscheidet nicht mehr zwischen einem Schnellangriff und einem Gegenangriff. Gegenangriffe werden ausgeführt, um den natürlichen Zustand der Verwirrung und Unordnung auszunutzen, der entsteht, wenn eine feindliche Offensive ihren Zusammenhalt verliert. Statt dem Gegner Zeit zu geben, sich in einer koordinierten Verteidigungsstellung neu zu gruppieren – oder einen Folgeangriff zu starten mit Truppen, die im Gebiet ankommen –, entscheiden Sie sich zu einem Gegenangriff. Der Gegenangriff soll eigene Truppen von einer defensiven in eine offensive Haltung bringen und dem Feind die Initiative entreißen.

Es kann geschehen, daß Ihr Zug einen rein defensiven Einsatz hat – wie Verteidigung im Sektor oder Verteidigung einer Gefechtsposition – und Sie als Gebietskommandant meinen, es sei an der Zeit, einen örtlichen Gegenangriff durch Feuer und Bewegung zu starten. In einem solchen Fall haben Sie keine Zeit, Ihre Manöver zu planen, bevor tatsächlich die ersten Kugeln fliegen. Sie müssen lernen, diese Situationen blind zu erkennen und taktisch flexibel zu bleiben, um aus ihnen einen Vorteil ziehen zu können.

Weitere Informationen über OPFOR-Doktrin und Taktiken finden Sie in den Abschnitten **Taktische Doktrin der GUS** im Handbuch und **OPFOR-Kampfdoktrin** des Trainingsplans des **M-1 Tank Platoon War College**.

EINSATZZIEL

Ziel des Schnellangriffs ist das Angreifen und Zerstören einer zuvor georteten gegnerischen Truppe bekannter oder unbekannter Zusammensetzung. Ein Schnellangriff kann auch ein bestimmtes Geländeziel betreffen, das im Laufe des Einsatzes eingenommen werden muß, doch wie auch zuvor bleibt die Vernichtung der Feindtruppe das Primärziel. Kommandanten sollten außerdem Verluste bei den eigenen Truppen auf einem Minimum halten, um eine schnelle Reorganisation zu gewährleisten und eine angemessen hohe Offensivgeschwindigkeit aufrecht zu erhalten.

MANÖVERPLAN

Die Geschwindigkeit des Vorstoßes ist bei einem Schnellangriff wichtiger als bei einer Bewegung bis zum Kontakt. Je mehr Zeit Sie dem Gegner zur Aufstellung geben, desto größere Feuerkraft kann er gegen Sie zum Einsatz bringen. Daher müssen Sie das Tempo des Gefechts bestimmen, indem Sie so schnell wie möglich vorstoßen, ohne dabei die Sicherheit Ihres Zugs über Gebühr in Gefahr zu bringen. Die beste Bewegungstechnik für diesen Zweck ist die Marschüberwachung mit abwechselnden Sprüngen.

Erster Sprung — Zweiter Sprung — Dritter Sprung

Direktes Feuer

Bewegung in abwechselnden Sprüngen

Wie zuvor sollten Sie auch hier Ausschau halten nach Geländemerkmalen, die Ihren eigenen und den Truppen des Gegners versteckte Feuerpositionen bieten könnten. Fordern Sie Luftangriffe auf den rückwärtigen Hängen hervorstechender Kämme in der Nähe des oberen Randes an, um für indirekte Feuerunterstützung zu sorgen, die eventuelle feindliche gedeckte Feuerstellungen unter Beschuß nehmen kann. Bei einem Schnellangriff müssen Sie immer davon ausgehen, daß der Feind zumindest etwas Zeit hatte, um Verteidigungsstellungen vorzubereiten, und sich weniger wahrscheinlich im offenen Gelände bewegen wird wie bei einem Einsatz Bewegung bis zum Kontakt. Aus diesem Grunde sollten Sie, wenn Sie Luftunterstützung in Form schneller Starrflügler haben, in Betracht ziehen, dieses Element auszuschicken, damit es das Gefechtsfeld vor Ihrer Ankunft erkundet. So ist die Möglichkeit größer, daß Sie befestigte Feindstellungen ausmachen und rechtzeitig Ihre Angriffsroute auf diese Stellungen vorbereiten können, als sich nur auf Drills zu „Kampf bei Kontakt" zu verlassen.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

Da Sie mit nur begrenzten Informationen über Aufstellung und Absichten des Gegners operieren, ist es sehr wahrscheinlich, daß die ursprünglichen Befehle, die Sie auf dem Bildschirm GEFECHTSPLANER gegeben haben, einige Veränderungen erfordern, wenn Sie erst einmal Feindkontakt hatten. Machen sie sich darüber keine Sorgen. Die Realität der modernen Kriegführung ist, daß nur wenige Pläne die Spannung des Kampfes unverändert überstehen. Der Sieg hängt häufig davon ab, wie gut der Kommandant vor Ort die taktische Situation einschätzen kann und die Initiative ergreift, die Taktik der Einheit zu ändern, ohne dabei die ursprünglichen Einsatzziele aus den Augen zu verlieren. Tatsächlich war es eine Stärke der US-amerikanischen Streitkraftstruktur eine Kommandokette, die es den Leuten vor Ort erlaubt, Entscheidungen zu treffen. Niemand versteht die unmittelbare taktische Situation besser als derjenige, der sie aus erster Hand erlebt.

Die beste Vorbereitung darauf, taktische Veränderungen im Nu zu machen, ist es, das Vorrücken Ihrer Truppen auf dem KARTENbildschirm im Auge zu behalten. (Stellen Sie sicher, daß Sie ihnen den Feuerbefehl „Kontakt" gegeben haben, so daß sie automatisch jede gegnerische Einheit angreifen, die unterwegs gesichtet wird, aber ihre ursprünglichen Bewegungsbefehle beibehalten, bis Sie diese ändern.) Wenn Feindtruppen feuern oder von Ihren Einheiten ausgemacht werden, erscheinen sie auf dem KARTENbildschirm. Behalten Sie die Achse Ihres Vorstoßes bei, bis Sie eine ausreichend große Bedrohung auf einer Seite Ihrer geplanten und beabsichtigten Bewegung (PIM – Plotted Intended Movement) entdecken. Sollten Sie eine solche neben der Vorstoßachse ausmachen, rücken Sie nicht weiter vorwärts vor, um die Bedrohung zu umgehen, da sie ansonsten entweder auf einer Ihrer Flanken oder in Ihrem Rücken landen würde. Benutzen Sie statt dessen den KARTENbildschirm, um Ihre Formation und die Marschachse neu auf die Bedrohung hin zu orientieren. So können Sie nicht nur die größte Feuerkraft gegen diese unmittelbare Bedrohung zum Einsatz bringen, Sie sorgen auch dafür, daß durch Ihre frontale Panzerung größtmöglicher Schutz geboten wird.

Gefechtsdrill mit Feindkontakt

Jeder neue Kontakt muß auf Stärke und unmittelbare Bedrohung hin eingeschätzt werden. Eine starke Bedrohung hat das Potential, Sie an der Erfüllung Ihres Einsatzes zu hindern. (Ein Zug feindlicher T-90s, der plötzlich in Ihrem Rücken auftaucht, wäre ein Beispiel für solch eine starke Bedrohung.) Eine unmittelbare Bedrohung wäre es, wenn eine gegnerische Einheit in Feuerreichweite Ihrer Einheiten und in der Lage ist, diese zu treffen, doch nicht die eigentliche Feuerkraft besitzt, Ihren Einsatz zu gefährden. Beispiel: Eine BMP-Einheit, die einen M-1-Zug angreift. Sie besitzen nicht genug „Umpf", um Sie gefechtsunfähig zu machen, doch sie könnten Sensoren, Wärmesichtgeräte und andere Elektronikausrüstung beschädigen, was Ihre Fähigkeiten gegen stärkere Bedrohungen im weiteren

Einsatz schwächen würde. Eine BMP-HQ-Einheit auf einem Bergkamm mit freiem Blick auf das Gefechtsfeld wäre ebenfalls als unmittelbare Bedrohung anzusehen, selbst wenn Sie außerhalb der Reichweite ihrer Waffen sind, denn sie könnten als Aufklärer für Artilleriefeuer fungieren oder sogar Luftangriffe auf Ihre Stellungen anfordern.

Da Sie selten das Vergnügen haben werden, nur eine einzige Feindeinheit auf einmal anzutreffen, ist es Ihre Pflicht, ständig das Bedrohungspotential aller Einheiten einzuschätzen, denen Sie begegnen, damit Sie festlegen können, in welcher Reihenfolge Sie sich ihnen widmen müssen. Benutzen Sie bei der Entscheidungsfindung folgende Kriterien:

- Bedrohungen der Klasse "A" sind stark UND unmittelbar. Falls nötig, stoppen Sie das Gefecht gegen andere Einheiten, um diese Bedrohungen als erstes zu beseitigen.
- Bedrohungen der Klasse "B" sind nur unmittelbar.
- Bedrohungen der Klasse "C" sind weder stark noch unmittelbar, und Sie können nach Ihrem eigenen Ermessen damit verfahren. Beispiele dafür sind: Luftabwehrfahrzeuge ohne Bodenangriffskapazität oder Truppenversorgungsfahrzeuge wie Treibstofftransporter, die keine unmittelbare Bedrohung darstellen, doch künftige Feindoperationen unterstützen könnten, wenn man sie unbehelligt ließe.

GELERNTE LEKTIONEN

Die Lektionen aus dieser Übung sollten Ihnen auch in anderen Gefechtstypen eine Hilfe sein. Hauptsächlich sind dies.

- Setzen Sie – wenn vorhanden – unterstützende Elemente ein, um das Gefechtsfeld zu erkunden.
- Bleiben Sie flexibel, um Ihre Taktik entsprechend der Situation verändern zu können.
- Richten Sie Ihre Truppen auf bedeutende Bedrohungen hin aus, um Ihre Offensiv- und Defensivfähigkeiten zu maximieren.
- Setzen Sie Prioritäten für die Bedrohungsbekämpfung aufgrund von Stärke und Unmittelbarkeit.

GEGENANGRIFFE: EINSATZHANDBUCH DER U.S. ARMY

Der Zug besitzt die Fähigkeit zu begrenzten Gegenangriffen, entweder auf sich gestellt oder als Teil einer größeren Truppe (gewöhnlich des Kompanieteams), und soll dabei folgendes erreichen:

- Vollständige Vernichtung des Gegners.
- Schlüsselgebiete zurückerobern.
- Druck auf einer angegriffenen Einheit erleichtern.
- Offensivhandlungen beginnen.

Dabei hat der Zug zwei Möglichkeiten: Gegenangriff durch Feuer sowie Gegenangriff durch Feuer und Bewegung. Bei beiden Typen sind Koordination und Kontrolle Voraussetzungen für den Erfolg des Gegenangriffs. Routen und Positionen müssen geplant und an alle Einheiten verteilt werden, denn dies der Gegenangriffstruppe und anderen Elementen bei der Kontrolle des indirekten und direkten Feuers. Falls man eine Route oder Position ändern muß, muß die Gegenangriffstruppe direkt handeln, um dafür zu sorgen, daß die anderen Truppen ihr Feuer unterbrechen und die Richtung ändern, denn sonst laufen Sie Gefahr, daß Ihre Truppen aufeinander schießen.

Wenn die Kompanie einen Gegenangriff durch Feuer ausführt, unternimmt ein Zug eine taktische Bewegung auf einer versteckten Route zu einer vorher bestimmten Gefechtsposition oder einer Feuerangriffsposition, von der aus sie den Gegner auf den Flanken und/oder im Rücken angreifen kann. Die übrigen Züge halten ihre Positionen und kämpfen weiter mit dem Gegner. Zweck dieser Methode ist, Standoff-Waffen und/oder Deckung voll auszunutzen und den Feind durch direktes Feuer zu vernichten.

Beim Gegenangriff durch Feuer und Bewegung soll man sich dem Feind nähern und ihn zerstören. Die Gegenangriffstruppe setzt taktische Bewegung ein, um auf eine günstige Position zu kommen, von der aus sie den Feind angreift (wann immer möglich, auf der Flanke). Entsprechend der jeweiligen Situation führt sie Schnellangriffe oder Stürme aus.

GEPLANTER ANGRIFF

Geplante Angriffe sollen vorbereitete gegnerische Verteidigungsstellungen durchbrechen, so daß Nachfolgetruppen die Bresche nutzen und rücksichtslos durch die feindlichen Linien vorstoßen können. Die einzige Möglichkeit, ein Überraschungselement bei einem geplanten Angriff zu erreichen, ist durch Täuschungsmanöver. Der Feind weiß, daß Sie unterwegs sind, und hat jede mögliche Maßnahme getroffen, um Ihnen einen heißen Empfang zu bereiten.

Folglich ist sich Ihre Befehlshierarchie dessen auch bewußt. Sie erhalten immer wenigstens einen weiteren Zug zur Unterstützung, und es bestehen gute Chancen, daß Sie sogar zwei oder drei Unterstützungszüge bekommen. Dabei wird es sich nur selten um M-1-Züge wie den Ihren handeln. Es werden eher motorisierte Panzertruppenzüge oder Panzerabwehrzüge sein. Wenn es beim Feind Luftunterstützung geben sollte, könnten Sie auch einige oder ADV-Unterstützung erhalten (ADV – Air Defense Vehicle – Luftabwehrfahrzeug). Außerdem können Sie im allgemeinen mit großzügigen Kampfunterstützungselementen wie Mörsern, MLRS und/oder 155mm-Artillerie rechnen. Und schließlich kann durch Hubschrauber oder Flugzeuge für Luftunterstützung gesorgt werden, wenn diese nicht anderweitig beschäftigt sind.

Mitunter könnten Sie sogar Kontrolle über eine UAV-Aufklärungsdrohne erhalten. Wenn Ihnen dieses Element zugeteilt wird, legen Sie ein Wegmarkenmuster, das im Zickzack über das Gefechtsfeld führt, um so viel wie möglich von der Aufstellung des Gegners zu entdecken. Und dann belegen Sie die gefährlichsten Stellungen mit indirektem Feuer und Luftunterstützungsfeuer vor Ihrem Vorstoß, um die gegnerischen Verteidigungen vor Ihrem Sturm mürbe zu machen.

EINSATZZIEL

Ihre Befehle lauten, in das umkämpfte Gebiet vorzurücken, alle verteidigenden gegnerischen Truppen zu vernichten (oder zum Rückzug zu zwingen) und das Ziel zu halten, bis Sie durch Nachfolgetruppen abgelöst werden. Eventuell müssen Sie über das bestimmte Ziel hinausziehen, um den Sektor korrekt zu sichern. Das Zielgebiet darf nicht unter feindlichem Feuer stehen, auch nicht unter indirektem Feuer entfernter Elemente, wenn Ihre Hauptstreitkraft ankommt, um die von Ihnen geschlagene Bresche auszunutzen. Wie immer ist auch hier die Zerstörung der feindlichen Truppen mit minimalen eigenen Verlusten Ihr Ziel.

MANÖVERPLAN

Da das Bataillon vor dem Sturm Zeit hatte, Aufklärung und Planung durchzuführen, sollte die Bedrohungsachse des Feindes relativ klar sein. Sie haben jedoch eventuell, wenn das Gelände es zuläßt, Spielraum bei der Festlegung der Achse Ihres Vorstoßes. Und hier kommen die Täuschungsmanöver (OPDEC – Operational Deception) ins Spiel. Obwohl vielleicht eine Route in das Zielgebiet die offensichtliche ist, ist sie eventuell auch die meist verteidigte, da der Feind das Gebiet durch die gleichen Augen wie Sie „sieht". Ziehen Sie Sondierungsangriffe mit einigen Ihrer Elemente entlang erwarteter Annäherungsrouten in Betracht, um die Aufmerksamkeit des Gegners abzulenken, während Sie Ihre Haupttruppe um seine Flanken herumführen.

Außerdem kann die Haupttruppe, da Sie wenigstens einen Unterstützungszug oder auch mehrere mitführen, einen methodischen Vorstoß führen, indem sie die Marschüberwachung mit abwechselnden Sprüngen mit ganzen Zügen, nicht nur den Flügelmann-Teams innerhalb Ihres Zugs anwendet. Wenn Sie z.B. mit zwei motorisierten Panzertruppenzügen operieren, kann Ihr M-1-Zug sich als eins der Elemente auf der Abbildung bewegen, während einer oder beide Bradley-Züge das zweite Element dieses Überwachungsplans bilden. Wenn Sie darüber verfügen, kann die Gruppierung der beiden Bradley-Züge zusammen Ihnen ein größeres Gleichgewicht zwischen dem linken und dem rechten Vorstoß dieses Manöverplans geben.

Die Bewegung in aufeinanderfolgenden Sprüngen bietet die größte Sicherheit für Truppen in einer gefährlichen Umgebung. Im vorgehenden Beispiel sollten Sie Ihren M-1-Zug als die Einheit auf der rechten Seite positionieren, das sich als erstes auf eine neue Position bewegt, weil er der stärkere Truppenteil ist, sowohl offensiv als auch defensiv. Stellen Sie die Fahrzeuge in einer Reihe nebeneinander auf, um Ihre Feuerkraft nach vorn zu maximieren, solange Sie keine Probleme auf Ihren Flanken haben. Falls es Sicherheitsprobleme auf den Flanken gibt, setzen Sie die Keilformation bei jedem Sprung des Vorstoßes ein, und verlegen Sie sich nur auf die Formation der Linie nebeneinander, wenn die Einheit Überwachungsaufgaben übernimmt.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

Auch wenn Sie einen Feuer- und Bewegungsplan entwickelt haben, der den größtmöglichen Schutz vor vorbereiteten Verteidigungsstellungen bietet, ist Ihr Werk noch nicht beendet. Sie können nicht davon ausgehen, daß der Feind ewig in diesen Stellungen verbleibt und Ihnen erlaubt, das Gefechtstempo zu bestimmen. Gegenangriffe sind immer möglich, und ein gut getimter Gegenangriff hat eine gute Chance, Ihren Sturm empfindlich zu stören, falls Sie nicht damit fertig werden. Die Unterstützungszüge sind einem Gegenangriff schwerer Panzer gegenüber besonders anfällig.

Als der Truppenkommandant müssen Sie die Bedrohungsprioritäten für Ihre ganze Streitkraft, nicht nur für Ihren eigenen Zug einschätzen und Ihre schwere Feuerkraft (die M-1s) gegen die größte Bedrohung für die schwächsten Einheiten einteilen. Sie können die Einsatzziele ohne Verluste beim M-1-Zug erreichen und dennoch Ihres Kommandos enthoben werden, falls Sie zulassen, daß die Unterstützungszüge aufgerieben werden, während Ihre Aufmerksamkeit abgelenkt ist.

Wie Sie auf einen Gegenangriff reagieren, hängt immer vom Gelände und der relativen Position Ihrer Truppen ab, wenn er geschieht. Lassen Sie uns die Abbildung „Überwachung mit aufeinanderfolgenden Sprüngen" benutzen, um einige der Möglichkeiten zu illustrieren, die als Bausteine Ihrer Taktik in verschiedenen Situationen dienen können.

Erster Sprung
Zweiter Sprung
Dritter Sprung
Direktes Feuer
Direktes Feuer
Direktes Feuer

Überwachung mit aufeinanderfolgenden Sprüngen

Falls der Gegenangriff zwischen Sprüngen erfolgt (wie in den Bildern Eins oder Drei), halten Sie Ihre Defensivstellungen auf dominantem Gelände, und greifen Sie die gegnerischen Truppen an, während Sie sich von Kamm zu Kamm weiterbewegen. Wie zuvor sollten Sie nicht zu lange an einem Ort verweilen, oder Sie finden sich unter Erwiderungsbeschuß. M-1s sollten zwischen jeder Bewegung entlang des Kamms zwei bis drei Schüsse abgeben, und die Bradleys oder Humvees sollten sich nach jeder gefeuerten TOW-Salve weiterbewegen. Wenn Sie nach drei solcher Rotationen noch keinen Erfolg dabei haben, den feindlichen Gegenangriff aufzuhalten, sollten Sie eventuell die M-1s einsetzen, um so viele Gegner wie möglich niederzuhalten, während die Unterstützungszüge sich entweder auf neue Verteidigungsstellungen zurückziehen, so daß sie einen kämpfenden Rückzug des M-1-Zugs decken können, oder hinter und um den Kamm herum ziehen, um die vorrückenden Formationen des Gegners auf der Flanke anzugreifen.

Erfolgt der Gegenangriff, während der M-1-Zug vorrückt, um Deckungsfeuerstellungen auf dem nächsten Kamm (oder einem anderen defensiven Gelände) einzurichten, setzen Sie sofort Rauch ein, und ziehen Sie sich kämpfend auf eine Position zurück, die parallel zu der des Überwachungselements liegt. Wenn der Angriff allerdings kommt, nachdem der M-1-Zug auf Überwachungsmanöver war, haben Sie zwei Möglichkeiten. Treiben Sie die unterstützenden Züge in einem normalen Sprungüberwachungsmanöver an, und bringen Sie sie in eine parallele Verteidigungsstellung, oder nutzen Sie die Tatsache, daß diese Truppen keinen Kontakt haben, um ein augenblickliches Flankenmanöver auszuführen und einen Stellungsvorteil gegenüber den Gegnern zu gewinnen.

Vergessen Sie dabei nicht, auch alle anderen Unterstützungselemente gegen den Feind zum Einsatz zu bringen. Dadurch daß er aus seinen befestigten Verteidigungen herauskommt, versucht der Gegner ganz klar, die Initiative von Ihnen zurückzuerobern. Sie müssen alles einsetzen, was Sie haben, um dies zu verhindern. Wenn Sie seinen Gegenangriff brechen können, werden sich seine Truppen wahrscheinlich ungeordnet zurückziehen, so daß Sie die erwähnten Elemente später sowieso nicht mehr brauchen.

GELERNTE LEKTIONEN

Diese Übung soll Sie lehren, Unterstützungselemente mit direktem und indirektem Feuer so gut wie möglich zu nutzen. Außerdem stellt sie das schwierigste Offensivproblem dar, das sich Ihnen während des NTC-Trainings stellt. Nach Abschluß der Übung sollte Ihnen folgendes bewußt sein:

- Trotz der besten Aufklärung auf der Welt bleibt der Gegner immer unberechenbar. Machen Sie Pläne für den Notfall auf Grundlage der Fähigkeiten des Feindes, nicht seiner Absichten, da Sie seine Absichten niemals mit absoluter Genauigkeit kennen werden.
- Bei der Einschätzung von Bedrohungsprioritäten und der Zuteilung von Feuer müssen Sie Ihre ganze Truppe bedenken.
- Ziehen Sie den Einsatz von Täuschungsmanövern in Betracht, um den Feind irrezuführen und ein begrenztes, taktisches Überraschungselement zu erzielen.
- Vermeiden Sie es, die Offensivinitiative an den Gegner zu verlieren. Bestimmen Sie das Gefechtstempo.

VERTEIDIGUNG IM SEKTOR

Obwohl allgemein bekannt ist, daß ein guter Angriff die beste Verteidigung ist, ist auch die beste Logistikkette der Welt nicht in der Lage, fortgesetzte Offensivoperationen zu unterstützen. Und während dieser Zeiten des Nachschubs und der Reorganisation muß man notwendigerweise die eigenen Truppen und jedes wichtige Gebiet verteidigen, um das der Feind kämpfen könnte. Ebenso können in einem Sektor Defensivoperationen angeordnet werden, um es einem Schauplatzkommandanten zu erlauben, Truppen hinter den Linien zu verlegen und anderswo eine Offensive zu beginnen. Folglich muß ein erfolgreicher M1-Panzerzugkommandant ebenso versiert in defensiver Planung und Operation sein, wie er es in ihren offensiven Gegenstücken ist.

Erfolgreiche Verteidigungsoperationen werden gewöhnlich in der Planungsphase gewonnen oder verloren. In **Manöverplan** werden Sie in Überlegungen zur defensiven Planung eingeführt, die Ihnen auch bei anderen defensiven Einsätzen zugute kommen werden. Denken Sie außerdem daran: Wenn sich die Gelegenheit zu einem gut getimten Gegenangriff bietet, ergreifen Sie sie!

ÜBERBLICK

Das Hauptziel einer Verteidigung im Sektor ist es, alle gegnerischen Einheiten zu vernichten, die versuchen, den Sektor zu durchqueren oder Geländeziele darin anzugreifen. Bei Einsatzende kann keine feindliche Einheit die festgelegten Ziele besetzen – oder auch nur darauf feuern. Anfangs sollten Sie statische Verteidigungspositionen verwenden, bis Kontakt hergestellt wird. Danach wechseln Sie zur mobilen Verteidigung oder auch zu einem Gegenangriff, wenn die Situation entsprechend ist. Der bedeutende Unterschied zwischen diesem Einsatz und der Verteidigung einer Gefechtsposition ist, daß Mobilität bei der Verteidigung im Sektor eine viel größere Rolle spielt. Der Feind kann sich auf mehrere Ziele gleichzeitig zubewegen, statt nur auf ein oder zwei Schlüsselorte. Daher müssen Sie Ihre Truppe wie eine mobile Reserve aufstellen, die in der Lage ist, jeden der feindlichen Vorstöße in der Reihenfolge Ihrer Wahl zu kontern.

MANÖVERPLAN

Idealerweise sollten Sie Ihre Primär-Defensivpositionen vor den Zielen einrichten, die Sie schützen sollen. Wenn das Gelände es erlaubt, können Sie sekundäre Verteidigungspositionen mit überlappenden Feuerbereichen auf oder in der Nähe von Zielen einrichten. Falls genügend Unterstützungstruppen vorhanden sind, stellen Sie einige in gut versteckten Positionen entlang der Flanken der erwarteten Vorstoßachse auf. Der Gedanke ist, einen sogenannten Feuersack (eine "Mordzone") 2000 Meter vor Ihrer Hauptverteidigungslinie zu etablieren. Mehrere verbündete Einheiten sollten jede gegnerische Einheit in überlappenden Feuerkurven einschließen können, die versucht, das Gebiet zu durchqueren. Sie können einige Verluste erleiden, doch sie werden nicht so hoch sein, daß sie Ihren Feuerplan zunichte machen könnten. Fügen Sie dem vorstoßenden Feind durch Artillerie und Luftangriffe möglichst hohen Schaden zu, und reiben Sie dann die verbleibenden Einheiten auf, wenn sie die "Auslöserlinien" der einzelnen Schichten Ihrer Verteidigung erreichen. Diese Taktik wird auch als "Verteidigung in Tiefe" bezeichnet.

WAHL GUTER GEFECHTSPOSITIONEN: EINSATZHANDBUCH U.S. ARMY

Die Hauptüberlegung bei der Auswahl von Gefechtspositionen ist die Fähigkeit des Zugs, sein Feuer in seinen Feuersektoren zu konzentrieren und zu massieren. Wenn immer möglich, sollten Primär- und abwechselnde Gefechtspositionen den Angriff auf den Gegner auf den Flanken und aus zwei Richtungen erlauben. Außerdem sollten immer zusätzliche Gefechtspositionen geplant sein, damit der Zug sich gegen Feindtruppen verteidigen kann, die benachbarte Zugpositionen durchbrechen oder sich auf zusätzlichen Annäherungsrouten bewegen, für die der Kommandant die Verantwortung trägt. Streuung unter den Gefechtspositionen reduziert die Verwundbarkeit von Zugfahrzeugen gegenüber feindlichem Feuer; auf der anderen Seite erhöht Streuung die Notwendigkeit von Überwachung im Bereich zwischen den Fahrzeugen.

Idealerweise sollte der Zug Feuerpositionen in verdeckter Stellung einnehmen, wenn der Gegner die Auslöserlinie für direktes Feuer überschreitet. Die Auslöserlinie soll die Wirkung der Standoff-Waffen optimieren, während die Feuerpositionen und das festgelegte Feuerschema so gewählt werden sollen, daß sie Gelegenheit zu Flankenangriffen bieten.

Primär- und abwechselnde Gefechtspositionen richten sich nach den gleichen Feuersektoren. Die zusätzlichen Gefechtspositionen richten sich nach anderen Feuersektoren. Folgende Kampfpositionen sind solche, die sich nach Feuersektoren entlang der gleichen Annäherungsroute wie die Primär- und abwechselnden Positionen richten, und zusätzliche Kampfpositionen richten sich nach anderen Annäherungsrouten.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

Genau wie Sie gelernt haben, die Artillerie als Teil eines Offensiveinsatzes zu verwenden, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß Ihr Gegner sie auch gegen Sie einsetzt, wenn er eine Offensive startet. Reduzieren Sie die Auswirkungen seiner Bemühungen auf ein Minimum, indem Sie sie im voraus einplanen. Wenn Sie Primär- und abwechselnde Gefechtspositionen für Ihre Einheiten haben, können Sie selbst, wenn der Feind Ihre Stellung unter Dauerbeschuß nimmt, in der Lage sein, die dadurch gebotene Deckung auszunutzen und sich auf Ihre Sekundärpositionen zu verlegen – und dadurch hoffentlich freien Blick auf seine möglichen Annäherungsrouten zu erhalten.

Die größte Gefahr, der Sie bei der Aufstellung Ihrer Einheiten in einem Verteidigungsgebiet auf den Flanken begegnen müssen, ist, daß sie aus ihrem gegenseitigen Unterstützungsbereich herauswandern. Sie können dem Feind nicht das Vergnügen erlauben, sich eine Ihrer Einheiten nach der anderen vorzunehmen. Sobald eine Ihrer Einheiten Feindkontakt hat, müssen die anderen Einheiten in Position sein, um schnell ihre Feuerkraft ins Spiel zu bringen. Glauben Sie jedoch nicht, daß Sie beim ersten Anzeichen von Feindaktivitäten mit all Ihren mobilen Reserven vorrücken müssen. Statt dessen müssen Sie die Situation einschätzen und so manövrieren, daß Sie den Kontakt mit der maximalen Feuerkraft halten. Das mag erfordern, daß Sie die Einheiten, die den ersten Kontakt hatten, von einer bedrohten Position zurückziehen – zu ihrer eigenen Sicherheit und auch, um verfolgende Angreifer tiefer in Ihren Feuersack hinein zu locken, bevor Sie ihn mit den anderen Einheiten in dieser Zone angreifen. Diese Methode ist am wirkungsvollsten, wenn Sie ziemlich sicher sind, daß Ihre übrigen Einheiten eine gute Deckung haben und noch nicht entdeckt wurden. Obwohl der Feind den ersten Schuß auf die erste Einheit hatte, die den Kontakt hergestellt hat, sollte eine wirkungsvolle erste Salve vom Rest Ihrer Truppen den feindlichen Vorstoß immer noch aufhalten oder unterbrechen.

Wenn Sie vor den gegnerischen Truppen zurückweichen müssen, tun Sie dies geordnet. Setzen Sie Bewegung in aufeinanderfolgenden oder abwechselnden Sprüngen ein (umgekehrt natürlich). Zunächst sollte eine Einheit oder Flügelmannpaar Deckungsfeuer für das zurückweichende Element geben, und dann sollten die Elemente ihre Rollen tauschen. Da Sie einen kämpfenden Rückzug unternehmen, sollte der Abstand zwischen den Sprüngen kürzer als bei denen einer Offensive sein. Andernfalls riskieren Sie, daß Sie das Deckungselement übermäßigem Batteriefeuer aussetzen, wenn es sich nicht bewegt. Denken Sie bei der Planungsphase der Operationen daran, so daß Sie nicht mitten in einem Feuergefecht nach Verteidigungsverstecken suchen müssen.

Setzen Sie Unterstützungswaffen nur dann ein, wenn Sie sicher sind, daß sie einen deutlichen Einfluß auf den Kampf haben werden. Sie können es sich nicht leisten, beim Auftauchen jedes Gegners nach Artillerie zu schreien und sie so aufzubrauchen. Sie könnten bald entdecken, daß Sie diese wertvollen Ressourcen auf die Vorhut der Haupttruppe verschwendet haben und Sie nun nicht mehr genug Geschütze und keine weitere Unterstützung haben. Außerdem müssen Sie bei der Anforderung von Artillerie die Flugdauer und die Vorstoßgeschwindigkeit des Feindes in Rechnung stellen. Nichts ist frustrierender, als zu sehen, wie Feuerkraft auf Bereiche verschwendet wird, die der Feind bereits hinter sich gebracht hat, und er selbst unbehelligt bleibt, bis Sie ihn mit direktem Feuer angreifen.

GELERNTE LEKTIONEN

Mobile Verteidigung erfordert angemessene Vorausplanung. Je mehr taktische Möglichkeiten und vorher bestimmte Gefechtspositionen Sie vor dem Kampf festlegen, desto größer ist Ihre Flexibilität in der Hitze des Gefechts. Wenn Sie nur eine Option haben, kann dies nicht die "beste" Möglichkeit sein.

- Verlieren Sie nie Ihre Gelände- und Einsatzziele aus den Augen, selbst wenn Sie vom Gegner bedrängt werden. Sie dürfen dem Gegner nicht gestatten, in der Nähe eines Ihrer Ziele eine Verteidigungsstellung einzurichten, denn bei der begrenzten Truppenzahl unter Ihrem Kommando dürfte es enorm schwierig sein, ihn daraus zu vertreiben.

- Verteidigung in Tiefe bedeutet keine Verteidigung Stück für Stück. Sie müssen dafür sorgen, daß der Feind zermürbt wird, je weiter er in Ihren Feuersack vordringt, doch Sie dürfen nicht erlauben, daß Ihre vordersten Elemente außerhalb der Reichweite Ihrer Unterstützung geraten.

- Sie müssen immer davon ausgehen, daß der Feind auf seiner Offensive Ihnen zahlenmäßig überlegen ist. Daher müssen Sie indirektes Feuer und Luftangriffe zu Ihrem Vorteil planen, um ein relatives Gleichgewicht zu sorgen, bevor Sie all Ihre Truppen in direkte Feuerkämpfe stürzen.

- Schließlich müssen Sie die Taktik des Feindes aufgrund der Fähigkeiten seiner Truppen vorausahnen und im voraus planen, was Sie ihm entgegenstellen könnten. In anderen Worten: Seien Sie auf Luftgefechte vorbereitet, falls er diese Elemente einsetzt, um Ihre Stellungen zu erkunden. Machen Sie sich bereit, Ihre Truppen auf andere Positionen zu verlegen, falls er Dauerfeuer einsetzt, und so weiter. Je mehr Sie bedenken, desto kleiner ist die Möglichkeit, daß Sie überrascht werden. Das Vermeiden des Überraschungselements ist von großem Nutzen, wenn Sie in der Defensive sind.

VERTEIDIGUNG EINER KAMPFPOSITION

Der Hauptunterschied zwischen der Verteidigung im Sektor und der Verteidigung einer Kampfposition ist de Mobilität. Einsätze zur Verteidigung im Sektor können mehrere Geländeziele haben, doch die Kämpfe sind flüssiger. Sie haben die Option, zurückzuweichen und einen kämpfenden Rückzug zu unternehmen, vorausgesetzt Sie können dem Gegner die Initiative wieder abnehmen, sobald Sie seine Truppen ausreichend geschwächt haben. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, den Gegner daran zu hindern, bei Ende des Kampfes eines der Einsatzziele zu kontrollieren oder darauf zu schießen. Der Einsatz "Verteidigung einer Kampfposition" ist etwas starrer geregelt. Ihre taktischen Optionen sind begrenzter, und der Sieg eines unerfahrenen Kommandanten ist mehr als unwahrscheinlich.

ÜBERBLICK

Im wesentlichen haben Sie den Befehl, Ihre Stellung zu halten, egal was der Feind Ihnen entgegenwirft. Es gibt zugegebenermaßen Zeiten, wenn es besser ist, sich bei angesichts überwältigender Ungleichheit zurückzuziehen, doch dies hier ist keine davon. Falls Sie zulassen, daß der Feind das Ziel erobert, das Sie verteidigen sollten, kann dies dramatische Auswirkungen auf die Gesamtstrategie für diesen Kampfschauplatz haben. Doch ebenso endet Ihr Einsatz mit einem Mißerfolg, wenn der Großteil Ihrer Truppe bei der Verteidigung des Zielgebiets getötet wird. Erinnern Sie sich an das Konzept der untragbaren Verluste?

Sie befinden sich in der gefährlichsten Situation, die einem Schlachtfeldkommandanten drohen kann – Sie sind zahlenmäßig unterlegen und haben nur wenig Platz zum Manövrieren. Es ist schwierig, auf einem begrenzten Schlachtfeld zu gewinnen, doch es gibt verschiedene Dinge, die Sie tun können, um Ihre Chancen zu erhöhen. Idealerweise sollten Sie versteckt bleiben, bis Sie genau wissen, daß der Feind auf einer bestimmten Annäherungsroute ist. Dann – und erst dann – sollten Sie indirektes Feuer auf seiner Marschachse anfordern. Versuchen Sie, Ihren Direktfeuerangriff mit dem Aufschlag der ersten Artilleriegeschosse zu synchronisieren. Der Gedanke dahinter ist, die Schlacht der ersten Salve zu gewinnen, indem Sie schnell und hart zuschlagen. Dies kann Verwirrung und Unordnung in den feindlichen Linien schaffen, so daß Sie ihm durch einen gut getimten Gegenangriff die Initiative abnehmen können.

MANÖVERPLAN

Zusätzlich zur Schaffung gegenseitiger Unterstützungspositionen (und Alternativen) – wie bei der Verteidigung im Sektor – müssen Sie die Feuerunterstützung gut planen, um bei der statischen Verteidigung dieses Einsatzes Erfolg zu haben. Da Ihnen keine Pioniereinheiten zur Verfügung stehen, die den feindlichen Vorstoß weiter kanalisieren könnten, müssen Sie Ihren Feuersack aufgrund der natürlichen Geländemerkmale planen, auf die Sie treffen. Wenn Sie verdeckte Gefechtspositionen wählen, müssen Sie den größten Nutzen aus dem dahinterliegenden Gelände ziehen, um Ihre Fahrzeuge nicht gegen den Horizont abstecken zu lassen. Die folgenden Abbildungen zeigen die Unterschiede bei Verstecken für verdeckte Positionen vom Blickpunkt des Gegners:

Wie Sie sehen, je mehr Sie für Deckung der Verteidigungstruppen sorgen, desto größer sind die Chancen, daß sie in der Schlacht der ersten Salve ein Überraschungselement erzielen.

Wenn Sie die Manöver zwischen Ihren Gefechtspositionen planen, denken Sie daran, die Distanz zwischen den verschiedenen Positionen eines einzelnen Panzers relativ kurz zu halten. Man kann davon ausgehen, daß der Gegner ziemlich schnell vorstößt. Um Gegenbatteriefeuer zu vermeiden, sollten Sie nicht mehr als zwei- bis dreimal feuern, bevor Sie die Position wechseln. Zu große Abstände zwischen Gefechtspositionen schwächt die verfügbare Feuerkraft auf der Verteidigungslinie. Halten Sie den seitlichen Abstand zwischen Primär- und folgenden Gefechtspositionen möglichst gering, und stellen Sie sicher, daß die Einheiten schnell zwischen den Positionen bewegen können, ohne sich dabei direktem Feuer auszusetzen.

FEUERUNTERSTÜTZUNG: EINSATZHANDBUCH DER U.S. ARMY

Der Zugführer verzeichnet Ziele auf seinen Overlays (in traditionellem und digitalem Format). Obwohl die Feuerunterstützungsplanung zum größten Teil vom Kompanie-FIST (FIre Support Team/Feuerunterstützungsteam) erledigt wird, kann der Zugführer bei Bedarf dem FIST zusätzliche Ziele vorschlagen, die in den Feuerunterstützungsplan des Bataillons aufgenommen werden sollen. Wenn diese Ziele gebilligt werden, vermerkt der Zugführer ihre Koordinaten, so daß er im Notfall schnellstens Feuer anfordern kann.

Der Zugführer sollte Artillerieziele auf möglichen Annäherungsrouten und deren Engpässen, bei potentiellen Stellungen für feindliche Feuerunterstützung, an Hindernissen und in toten Winkeln innerhalb des Zug-Gefechtsraums planen und anfordern. Außerdem sollte er darauf vorbereitet sein, eine Mischung aus Rauch und DPICM vor seiner Kampfposition anzufordern, um einen gegnerischen Sturm zu brechen, oder hinter seinen Kampfposition, um dem Zug zu helfen, wenn er sich vom Gegner löst.

Jedes Artillerieziel sollte einen Entscheidungspunkt haben, der von wenigstens einer Besatzung oder Abteilung überwacht wird. Der Entscheidungspunkt ist der Auslöser für die Anforderung von Feuer auf ein Ziel, um sicherzustellen, daß der Aufschlag der Geschosse mit dem Eintreffen des Gegners zusammenfällt. Die Laser-Entfernungsmesser oder Zielbezeichnungsfähigkeiten (bei Panzern mit Digitalausrüstung) des Zugs erhöhen seine Effizienz bei der Auslösung von Artilleriefeuer mit Hilfe von Entscheidungspunkten. Die Orte für Entscheidungspunkte werden aufgrund der erwarteten Vorstoßgeschwindigkeit des Gegners im Gelände, der Flugzeit der Geschosse und der Feuerpriorität bestimmt. Das Kompanie-FIST sollte bei der Festlegung helfen.

Der Zugführer sollte Mörserziele auf Annäherungsrouten, die zu Fuß zurückgelegt werden müssen, planen und koordinieren. Außerdem ist Mörserrauch im allgemeinen schneller zur Verfügung als Rauch, der von Feldartillerie (FA) abgefeuert wird, daher kann der Zugführer einen taktischen Vorteil erringen, wenn er in bestimmten Situationen Mörserunterstützung einsetzt.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

All diese Planung soll Ihnen erlauben zu bestimmen, wann der Kampf beginnt – nicht zu welcher Tageszeit, sondern auf welche Reichweite Sie beginnen wollen, den Gegner zu beschießen. Diese Punkte werden auch Auslöserlinien genannt. Wegen der offensichtlichen Vorteile des M-1, sowohl in Bezug auf Präzision und Durchdringungskraft (bei einer Reichweite von 3000 Metern), wollen die meisten unerfahrenen Kommandanten in der Defensive ihre Auslöserlinie für direktes Feuer auf diese Entfernung festlegen. Da Problem dabei ist, daß diese Methode zwar praktisch garantiert, daß die vorrückenden Elemente der gegnerischen Truppe erheblichen Schaden erleiden, allerdings dem Gegner auch die Zeit gibt, die Vorstoßachse seiner Hauptstreitkraft neu auszurichten, bevor er sicher in Ihrem sorgfältig vorbereiteten Feuersack steckt. Und das erfordert dann im allgemeinen, daß Sie sofort Ihren Verteidigungsplan umgestalten, um zu vermeiden, daß der Feind auf Ihre Flanken kommt. Schwierige Situation, doch eine, die mit etwas Geduld vermieden werden kann.

Nutzen Sie statt dessen den Kolonnen- und Staffelvorstoß eines ausgewachsenen Regimentangriffs, um die Vorhut und die Hauptstreitkräfte gleichzeitig in einem Überraschungsangriff anzugehen. (Weitere Einzelheiten zur gegnerischen Taktik finden Sie in den Abschnitten zu GUS-Doktrin und im **M1 Tank Platoon II War College.**) Setzen Sie die Artillerie-Auslöserlinie auf 1750 Meter. Wenn die ersten Elemente auf diesen Punkt vorrücken, fordern Sie Artilleriefeuer auf ihre Position an. Zwar werden die erwähnten Elemente bereits weit davon entfernt sein, wenn die Artillerie eintrifft, doch die Hauptstreitmacht dahinter sollte gerade rechtzeitig an diesem Punkt eintreffen. Die Auslöserlinie für Ihr direktes Feuer sollte bei 1500 Metern liegen. Auf diese Weise können Sie das Vorhutelement gleichzeitig mit der gesamten Feuerkraft des Zugs belegen, während die Artillerie die Haupttruppen unter Beschuß nimmt. Sollte das Vorhutelement Halt machen oder langsamer werden, bevor es die 1500 m-Linie erreicht, greifen Sie es trotzdem an, sobald Sie das erste Artilleriefeuer hören.

Es ist Ihr Ziel, für Überraschung, Massierung und Konzentration des Feuers auf den größtmöglichen Teil der gegnerischen Truppen in der ersten Minute des Kampfes zu sorgen. Indem Sie die Kämpfe in einer Entfernung von 1500 und 2000 Metern halten, reduzieren Sie die Gefahren für eigene Truppen auf ein Minimum. (M1-Panzer sind ziemlich unverwundbar, solange der Gegner mehr als 1000 Meter entfernt ist.) Außerdem stellen Sie so sicher, daß die meisten feindlichen Einheiten weit genug in Ihren Feuersack vorgedrungen sind, so daß Sie mehrere Gelegenheiten haben, sie zu vernichten, bevor sie die Zone wieder verlassen können.

Mit zwei Ausnahmen sollten Sie immer die Einheiten zuerst angreifen, die Ihrer Position am nächsten sind, und sich dann durch Ihren Feuersack vorarbeiten. Die erste Ausnahme beruht auf besonderen Geländemerkmalen, wie einem sehr schmalen Engpaß am Ende Ihres Feuersacks. Falls ein solcher Trichter existiert, sollten Sie damit beginnen, die Fahrzeuge im Rücken der feindlichen Haupttruppe zu zerstören. (Dadurch blockieren Sie einen möglichen Rückzug und zwingen Überlebende, ungünstiges Gelände zu überqueren, um aus der Gefahrenzone herauszukommen.) Die andere Ausnahme ist der Fall, daß Sie eine BMP- oder Panzer-HQ-Einheit klar identifizieren können. Bei Kampfbeginn sollten diese Elemente als erste und mit höherer Priorität als nähere Einheiten – außerhalb der 1000 Meter-Zone –angegriffen werden, wann immer sie ausgemacht werden. Kurz gesagt: Was immer Sie tun können, um Kommando & Kontrolle des Gegners zu stören, ist wohl getan. Zusätzlich wird die Gefahr durch indirektes Feuer gesenkt, wenn es keine HQ-Einheiten gibt, die Aufklärung und Feueranforderungen unternehmen können.

GELERNTE LEKTIONEN

NTC-Absolventen haben sich immer darüber beschwert, daß sie nicht genug Unterstützungselemente bekommen, um diesen Einsatz angemessen ausführen zu können. Häufig lag der Grund für ihren Erfolg oder Mißerfolg allerdings nicht darin begründet, sondern darin, wie gut sie ihren Einsatz verstanden und Vorteil aus den vorhandenen Mitteln zogen. Im folgenden finden Sie einige Tips aus den Berichten erfolgreicher Züge:

- Überraschung kann bei einer Verteidigung noch einschlägigeren Erfolg haben als bei einer Offensive, vorausgesetzt Sie haben die erforderliche Geduld und Nerven.
- Stellen Sie sicher, daß Sie die Verantwortlichkeitsgebiete gleichmäßig unter den Einheiten im Feuersack verteilen, und seien Sie darauf vorbereitet, Feuerpflichten im Handumdrehen umzuverteilen. Sie wollen doch nicht, daß mehrere Ihrer Einheiten versuchen, dasselbe Ziel anzugreifen. Außerdem müssen Sie Situationen meiden, in denen verschiedene Einheiten nichts zu tun haben, während ein oder zwei Einheiten vor möglichen Zielen nicht mehr ein noch aus wissen.
- Sobald die Auslöserlinie für direktes Feuer überquert ist, fordern Sie Luftangriffe an, um direktes und indirektes Feuer zu unterstützen. Ohne daß Sie sich weiter darum kümmern müßten, suchen sich diese Einheiten ihre eigenen Ziele unter den überlebenden Feinden.
- Seien Sie auf der Hut vor Täuschungsmanövern. Manchmal zieht sich der Feind zurück, um Sie frühzeitig aus Ihren Verteidigungsstellungen herauszulocken. Wenn Sie sich ins Freie wagen, kann er Sie leichter angreifen. Gehen Sie nicht zum Gegenangriff über, bis Sie sicher sind, daß Ihr Gegner schwach genug ist und ihn nicht überstehen wird.

GEGENAUFKLÄRUNG

Wenn Sie eine größere Offensive planen, ist es hilfreich, so viel wie möglich über die Verteilung und Stärke der gegnerischen Truppenkonzentration zu erfahren. Daher wird ein Kommandant auf der Offensive zusätzlich zu konventionellen und unkonventionellen Mitteln der Informationssammlung häufige Sondierungsangriffe durchführen. Dabei können Sie feststellen, ob das, was Sie aufgrund von Informationen aus den anderen Quellen angenommen haben, auch wirklich wahr ist. Gegenaufklärungseinsätze werden durchgeführt, um den Feind daran zu hindern, Informationen über Ihre eigene Aufstellung zu erhalten, die ihm einen Vorteil verschaffen könnten. Um Erfolg zu haben, muß der Kommandant eines Gegenaufklärungseinsatzes den feindlichen Vorstoß aufhalten und daran hindern die Vorhutlinien seiner eigenen Streitkräfte zu durchbrechen.

ÜBERBLICK

Wie immer ist es das Hauptziel bei jedem Kontakt mit dem Feind, seine Truppe bei minimalen eigenen Verlusten völlig zu zerstören. Bei einem Gegenaufklärungseinsatz ist dies von noch größerer Bedeutung. Je mehr gegnerischen Truppen Sie erlauben, sich aus der Schlacht zurückzuziehen, desto genauer ist das Bild, das der feindliche Kommandant von der taktischen Situation erhält. Wenn Sie dafür sorgen können, daß die einzigen Berichte, die er erhält, die panischen Funksprüche der Einheiten sind, die Zeugen der Vernichtung ihrer Kameraden werden, können Sie Zweifel in den Gedanken des Feind-Kommandanten säen. Er kann sich sogar die Offensive noch mal überlegen. Die Schwierigkeit bei der Gegenaufklärung liegt darin, daß der Gegner immer noch sein Ziel erreicht hat, selbst wenn es Ihnen gelingt sechs der acht gegnerischen Einheiten zu vernichten und nur eine der beiden überlebenden Einheiten über Ihre Stellungen berichten kann. Daher ist es nicht genug, seine Aufklärungsbemühungen streng zu bestrafen. Sie müssen alle seine Abhörposten und Aufklärer schnell und sauber vernichten, bevor sie zu einer Gefahr Ihres Unternehmens werden können.

MANÖVERPLAN

Toter Winkel aufgrund des Geländes

Toter Winkel aufgrund der Trennung von Aufklärungsteams

Gefechtsraum eines Aufklärungszugs = Summe des Gefechtsraumes der Aufklärungsteams

Beobachtungs-/Sensorenreichweite

Direktfeuerreichweite

GEFECHTSRAUM

Handbuch der U.S. Army (FMFM 17 –987)

Wenn Sie Unterstützungstruppen haben, handelt es sich dabei zumeist um Aufklärungszüge oder Panzergrenadiere. Diese Einheiten sollten vor dem M-1-Zug eingesetzt werden, damit von gutem Gelände aus das Gebiet beobachten können. Diese Truppen halten Ausschau nach feindlichen Spähern und Aufklärungselementen, die dasselbe versuchen. Indem Sie dem M-1-Zug hinter dem Aufklärungsschirm aufstellen, können Sie ihn als mobile Reserve bei der "Hammer und Amboß"-Taktik einsetzen – wenn einer Ihrer Unterstützungszüge Feindkontakt herstellt, sollte er die gegnerische Einheit am Ort festhalten (der Amboß), während die M-1s vorrücken, um sie zu vernichten (der Hammer). Das klingt in der Theorie einfach, doch wie sorgen Sie dafür, daß alle Aufklärungselemente des Gegners eine ähnliche Behandlung erfahren? Die Antwort liegt in angemessener Verwaltung des verfügbaren Raums für das Gefecht.

Gefechtsraum besteht aus Flächen und Lücken. Flächen sind die Bereiche des Sektors, in denen Sie optische Ortungs- und Kampffähigkeiten besitzen. Lücken sind die toten Winkel Ihres Aufstellungsplans, wo das Gelände Ihre Möglichkeiten einschränkt, den Feind auszumachen oder anzugreifen. Gefechtsraumverwaltung ist bei jedem Einsatztyp wichtig, doch besonders bei Gegenaufklärungseinsätzen. Im Idealfall sollten Sie Flächen maximieren und Lücken auf ein Minimum reduzieren, um die besten Aussichten auf Erfolg zu haben.

Im Verlauf eines Gegenaufklärungseinsatzes verändert die Bewegung kontinuierlich den verfügbaren Gefechtsraum. Sie müssen aktiv Maßnahmen ergreifen, um den Gefechtsraum zu Ihrem Vorteil zu formen. (Sie können sicher sein, daß der Gegner dies auch tut.) Und je bessere Deckung Sie bei Ihrer anfänglichen Aufstellung erzielen, desto weniger häufig müssen Sie Einheiten verlegen, um den Feind auszumachen. Jedesmal wenn Sie eine Einheit bewegen müssen, erhöhen Sie die Chancen, daß der Gegner sie entdeckt. Dieser Einsatz ist eigentlich ein Katz-und Maus-Spiel, in dem beide Seiten eine oder mehr jeder Spezies zur Hand haben.

DURCHQUEREN VON GEFAHRENZONEN: EINSATZHANDBUCH DER U.S. ARMY

Bei Aufklärungs- und Sicherheitseinsätzen werden Späher auf bestimmte Geländearten oder –merkmale stoßen, die sie feindlichem Feuer aussetzen. Diese Orte sind wahrscheinliche Punkte für Feindkontakt, sowohl aufgrund der Verwundbarkeit der Aufklärer als auch aufgrund der Deckung und Beobachtungsmöglichkeiten, die sie dem Gegner bieten. Solche Bereiche sollten identifiziert und markiert werden, wenn der Zugführer seine Kartenaufklärung bei Truppenführungsprozessen erstellt. Sobald die Gebiete identifiziert sind, kann der Späher bestimmte Aufklärungsmethoden und Bewegungstechniken anwenden, um sie schnell und mit höchster Sicherheit zu durchqueren.

Offenes Gelände ermöglicht es dem Aufklärer oft, den Feind aus großer Entfernung zu beobachten, Doch ebenso oft wird auch der Aufklärer selbst der möglichen Beobachtung durch den Gegner und bei langen Bewegungsperioden auch dem potentiellen Feuer der Gegners ausgesetzt. Bevor er sich durch ein großes, offenes Gebiet bewegt, muß der Späher einen gründlichen optischen Scan des Gebiets durchführen. Dies sollte sowohl im als auch außerhalb des Fahrzeugs geschehen, und es sollten alle verfügbaren optischen Geräte eingesetzt werden. Dieser Scan soll nicht nur potentielle Feindstellungen ausmachen, sondern auch gedeckte und versteckte Routen für Sprungbewegungen finden, sowie eine gedeckte und versteckte Position, auf die man ziehen kann. Wenn Zeit und Gelände es zulassen, können Sie Späher au Fuß einsetzen, die sich an die andere Seite des offenen Geländes bewegen und es

sichern sollen. Bei sehr großen offenen Gebieten kann der Einsatz von Fußtruppen unmöglich sein wegen der Entfernungen zwischen gedeckten und versteckten Positionen.

Sobald das Gebiet durch optische Beobachtung und/oder Fußtruppen für sicher erklärt ist, bewegt sich das Aufklärungsteam hindurch. Die Aufklärer benutzen wegen der Wahrscheinlichkeit des Feindkontakts die sprungweise Überwachung. Falls das offene Gebiet sehr groß ist, sollten die Überwachungsfahrzeuge nur so lange stehenbleiben, bis das springende Fahrzeug eine Entfernung zurückgelegt hat, die der Hälfte der effektiven Reichweite der Waffensysteme des Überwachungsfahrzeugs entspricht. An diesem Punkt sollte sich dann das Überwachungsfahrzeug weiterbewegen, selbst wenn das springende Fahrzeug noch nicht seine gedeckte Position erreicht hat.

Bewegen sich Aufklärer über eine große offene Fläche, die wenig Deckung und Versteck bietet, sollten sie den Einsatz von Aufklärung durch direktes und indirektes Feuer in Betracht ziehen, um bei der Bewegung für größere Sicherheit zu sorgen. Außerdem kann indirektes Feuer Deckung bieten, entweder durch Rauch allein oder durch eine Beimischung von Unterdrückungsfeuer.

AUSFÜHREN DES EINSATZES

Wärmesichtsysteme sind Ihre besten Freunde und Ihr größter Vorteil gegenüber den feindlichen Truppen bei einem Gegenaufklärungseinsatz. Da die Bewegung des Gegners im allgemeinen gering sein wird, besteht Ihre beste Chance zur Entdeckung der feindlichen Truppen – einschließlich der Fußtruppen – in ihren Wärmespuren. Wenn vorhanden, sollten Luftelemente eingesetzt werden, um Feinde auszumachen und anzugreifen, die in den Lücken oder toten Winkeln Ihres Aufklärungsplans lauern. Wenn alle Gegner, die Sie zu Einsatzbeginn ausgemacht haben, vernichtet sind, reduzieren Sie die eigenen Bewegungen auf ein Minimum, das es Ihnen erlaubt, sich neu zu positionieren und andere mögliche Feindstellungen zu beobachten.

Wenn Sie Unterstützung durch Aufklärer mit Humvees haben, denken Sie daran, wie verwundbar diese Einheiten sind. Manchmal ist es für diese Elemente besser, wenn sie nur über Feindbewegungen Bericht erstatten, statt zu versuchen, ihn anzugreifen und durch direktes Feuer festzunageln. Solange Sie wissen, wo Ihr Gegner ist, können Sie immer noch indirekte Feuerunterstützung anfordern. Auch wenn Sie Ihren Spähern den Befehl zum "Feuer halten" gegeben haben, haben Sie immer noch die Möglichkeit, ihnen den Befehl zum Angriff auf weiche Ziele zu geben, auf die sie stoßen. Dadurch vermeiden Sie die Möglichkeit, Ihre Aufklärer vorzeitig zu verlieren, wenn diese beliebig auf ein Ziel feuern, das ihnen weit überlegen ist. Und wenn Sie ein besonders vorsichtiger Kommandant sind, können Sie ähnliche Befehle auch Einheiten mit Bradley- oder LAV-Ausrüstung geben.

GELERNTE LEKTIONEN

Meistens sucht der Gegner angestrengter nach Ihnen als Sie nach ihm. Wenn Sie Geduld haben und ihn zu sich kommen lassen, erhalten Sie im allgemeinen die Gelegenheit zum ersten Schuß. Fußinfanterie-Einheiten bilden die eventuelle Ausnahme zu dieser Regel und bilden aus diesem Grund auch oft die größte Gefahr für Ihren Einsatz. Und hier sind die letzten NTC-Lektionen, die Sie für die kommenden Kämpfe in Ihrem Marschgepäck unterbringen sollten:

- Geduld ist kein Synonym für Ängstlichkeit. Geduld bedeutet, bei der Wahl des Zeitpunkts zum Angriff umsichtig vorzugehen – doch sobald Sie angreifen, tun Sie es mit Nachdruck.
- Unabhängig vom Einsatztyp – Gefechtsraumverwaltung beginnt in der Planungsphase und endet nicht eher, als bis Sie alle Einsatzziele gesichert haben und bei der Einsatznachbesprechung im Zelt sind.
- Je mehr gegnerische Aufklärungselemente Sie durch indirektes Feuer und Luftelemente vernichten, je weniger geben Sie von der Verteilung Ihrer eigenen Truppen preis.
- Achten Sie auf gegnerische Offensiven. Falls der Gegner beschließt, ohne vorherige Aufklärung anzugreifen, haben Sie nicht die Feuerkraft ihn aufzuhalten. In diesem Fall ist es besser, sich auf die eigenen Linien zurückzuziehen als Ihre Truppen bei einer zum Scheitern verurteilten Verteidigung zu opfern.
- Und schließlich die bedeutendste Lehre, die Sie aus dem NTC-Curriculum mitnehmen: Trainieren Sie, wie Sie kämpfen – und wenn Sie es hier nicht beim ersten Mal schaffen, versuchen Sie es immer und immer wieder, bis Sie es schaffen.

KAPITEL 6

GEFECHTS-EINSATZ-BESPRECHUNGEN

Die Besprechungen decken die Einzeleinsätze aus dem Hauptmenü ab. Jeder Eintrag soll Ihnen einen grundlegenden Überblick des Gefechts geben, eine vollständige Liste der eigenen, verfügbaren Elemente, einen grundsätzlichen Aufklärungsbericht über Stärke und Verteilung des Gegners und alle weiteren nützlichen Informationen, die vorhanden sind. Die Ausführungsanweisungen geben Ihnen einen allgemeine Manöverplan für den Einsatz, einschließlich aller Phasenlinien. Die allgemeine Anleitung muß befolgt werden, doch Sie haben die Freiheit, Aufstellung und Taktiken zu ändern, damit sie Ihrem Kommandostil angemessen sind, und sogar das Gefecht mehrmals zu wiederholen, um die Ergebnisse verschiedener Methoden zu vergleichen. Eine solche Vorbereitung hilft Ihnen dabei, Ihre Taktiken noch weiter zu verbessern, bevor Sie sich an Kampagnen wagen.

Sie können unter zehn Einzeleinsatz-Szenarien wählen, fünf historische und fünf hypothetische. Die fünf historischen stammen alle aus dem Golfkrieg: 73 Easting, Wadi Al-Batin, Highway 8, Medina Ridge und Kuwait Airport. Die Verwicklung von M1A2-Panzern in die Golfkrieg-Szenarien soll Ihnen Gelegenheit geben, das „Was wäre, wenn..."-Potential dieser Fahrzeuge zu erforschen. Im allgemeinen handelt es sich hier um relativ einfache Szenarien, da die Irakis nur über alte T-72-Panzer verfügen. Ihr Spielziel hier sollte es sein, den Gewinn mit weniger Verlusten zu erringen, als sie im tatsächlichen Kampf vorkamen.

Die fünf hypothetischen Gefechte drehen sich um den klassischen Showdown, der einst zwischen den Vorhutelementen der NATO und den nun nicht mehr existierenden Armeen des Warschauer Paktes erwartet wurde. Dazu gehören: Fulda Gap (Fuldatal), Black Horse Cav (Rappen-Kavallerie), Into the Breach (In die Bresche), Stick in the Eye (Augenwischerei) und They shall not pass (Sie sollen nicht durchkommen). Treffen Sie eine Wahl, und Sie gelangen zum entsprechenden Einsatzbesprechungsbildschirm.

73 EASTING

26. Feb. 1991(Tag G plus 2 des Bodenkriegs): Eagle Troop, 2nd Cavalry Squadron, 2nd Armored Cavalry Regiment, hat den Befehl, die irakischen Panzer auszumachen und festzunageln, damit die 1st und 3rd Armored Divisions durchkommen und sie zerstören können. Das war jedenfalls der Plan.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Die irakischen Einheiten, die an diesem Gefecht beteiligt waren, bildeten den modernen Sicherheitskampfverband der 18. Brigade der Tawakalna-Division der Republikanischen Garde. Sie bestand aus über 30 T72-Panzern und einem Dutzend BMP-1-Infanteriekampffahrzeugen.

EIGENE TRUPPEN

Eagle Troop, 2/2 ACR, besteht aus einer Truppen-HQ-Abteilung M1-Panzer, zwei M1-Panzerzügen und zwei M3A3 Bradley CFV-Abteilungen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Der in diesem Szenario geschilderte Kampf geschah so schnell, daß keine Artillerieeinheiten zur Unterstützung von Eagle Troop zur Verfügung standen.

EINSATZ

Eagle Troop soll das festgelegte Operationsgebiet durchqueren und allen gegnerischen Widerstand niederkämpfen. Sobald die Phasenlinie 70 Easting erreicht ist, macht das Team Halt und wartet auf weitere Befehle. Phasenlinien dienen nur der Orientierung. Hauptziel ist die Zerstörung der Vorhutelemente des Gegners bei minimalen eigenen Verlusten.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Grenzlinie für den Vorstoß ist Phasenlinie 70 Easting; Nord- und Südsektorgrenzen sind 97 und 00 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt.

HISTORISCHES ERGEBNIS

Um 15.25 überquerte Eagle Troop Phasenlinie 65 Easting. Kurz darauf griff eine der Aufklärungsabteilungen irakische Infanterie und ein AA-Geschütz in einem kleinen Dorf an. Unmittelbar nachdem das Dorf gesäubert war, rollte der befehlshabende M1 über eine kleine Erhöhung und machte irakische Panzer aus. Der Befehl lautete, die Feindstellung zu durchbrechen und sich auf der anderen Seite aufzustellen. Sechs Minuten später brannten ca. 50 irakische Fahrzeuge ohne Verluste auf amerikanischer Seite.

WADI AL-BATIN

26. Februar 1991 (Tag G plus 2 des Bodenkriegs). C Company, 1-37 Armored Regiment, 3rd Brigade, 1st Armored Division ist zur Führungseinheit bei einem Schnellangriff gegen die 29. Tawakalna-Division der Republikanischen Garde geworden. Im folgenden Kampf wurde nur ein US-amerikanischer Panzer vom Gegner zerstört, in einem Nahkampf, der heute von vielen als "Nacht des Schreckens" bezeichnet wird.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Die irakischen Einheiten in diesem Gefecht stellen die Hauptverteidigungsstellung der 29. Tawakalna-Division der Republikanischen Garde dar, die sich beim Kamm nahe Phasenlinie 48 East eingegraben haben.

EIGENE TRUPPEN

Sie kontrollieren zwei M1-Panzerzüge der C Company, 1-37 Armor.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

M109A6 155mm SPG-Batterie mit HE

M109A6 155mm SPG-Batterie mit DPICM

Luftelemente stehen nicht zur Verfügung.

EINSATZ

Delta Company soll die gegnerischen Truppen angreifen, die Phasenlinie 48 East verteidigen. Das Geländeziel dient nur der Orientierung. Hauptziel ist die Zerstörung der Verteidigungseinheiten des Gegners bei minimalen eigenen Verlusten.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Grenzlinie für den Vorstoß ist Phasenlinie 49 East; Nord- und Südsektorgrenzen sind 23 und 27 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt.

HISTORISCHES ERGEBNIS

Der irakische Kommandant dieses Gefechts war einer der fähigsten des gesamten Kriegs. Die irakischen Panzer waren in einer umgekehrten Hangverteidigung aufgestellt, was den Langstreckenvorteil des Abrams zunichte machte und das Gefecht in einen verwirrenden Nahkampf verwandelte. In der Folge wurden zwei M1s außer Gefecht gesetzt – die einzigen M1s, die der Feind im Krieg durch Feuer zerstörte. Trotzdem war das Design des Abrams gerechtfertigt – beide Besatzungen entkamen ohne Opfer.

HIGHWAY 8

26. Februar 1991, (Tag G plus 2 des Bodenkriegs). Task Force 1-18th Infantry, 24th Infantry Division rückt aus dem Sumpfgebiet (The Great Dismal Bog) vor und beginnt ihren Angriff, um Highway 8 abzuschneiden. Sollte dies gelingen, sind die irakischen Einheiten in Kuwait von Bagdad abgeschnitten.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Die irakischen Einheiten dieses Kampfes stellen Elemente der 49. Infanteriedivision und des 3. Kommandoregiments der Republikanischen Garde dar, und Elemente der Hammurabi-Division der Republikanischen Garde nähern sich dem Gebiet.

EIGENE TRUPPEN

Die eigenen Truppen bei dieser Operation bestehen aus Ihrem M1-Panzerzug, zwei M113-Infanteriezügen und einer HMMWV-Scout-Abteilung.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

M109A6 155mm SPG-Batterie mit HE
M109A6 155mm SPG-Batterie mit DPICM

Bei diesem Einsatz steht keine Luftunterstützung zur Verfügung.

EINSATZ

Sie sollen die Einheiten angreifen, die An-Nasiriyah (Koordinaten 271 491) und das Tallil Airfield (Koordinaten 330 481) verteidigen. Hauptziel ist, bei minimalen eigenen Verlusten sicherzustellen, daß die Geländeziele frei von Feinden sind und nicht unter feindlichem Beschuß stehen. Vernichtung von gegnerischen Einheiten ist sekundäres Ziel

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Grenzlinie für den Vorstoß ist Phasenlinie 50 North; Nord- und Südsektorgrenzen sind 27 und 33 East. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt.

HISTORISCHES ERGEBNIS

Obwohl dieses Gefecht nicht zu den berühmtesten des Kriegs zählt, ist es eines der wichtigsten. Sobald die 24th Infantry Division Highway 8 abgeschnitten hatte, war die irakische Armee im Einsatzgebiet um Kuwait gefangen.

MEDINA RIDGE

27. Februar 1991 (Tag G plus 3 des Bodenkriegs). Task Force 4-70th Armor, 2nd Brigade, 1st Armored Division bildete die linke Flankeneinheit der 1st AD. Die Division näherte sich der bekannten Position der Medina-Division der Republikanischen Garde.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Die irakischen Einheiten dieses Kampfes stellen Elemente der 2. Brigade der Medina-Division der Republikanischen Garde dar, die sich etwa 2 km östlich des Kamms bei Phasenlinie 24 East eingegraben hatten.

EIGENE TRUPPEN

Zwei M1-Panzerzüge und ein M2 Bradley-Zug.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Angriffshubschrauberabteilung (Apache)

Zur Zeit ist keine Artillerieunterstützung verfügbar.

EINSATZ

Alpha Company soll die gegnerischen Einheiten angreifen, die Phasenlinie 27 East verteidigen. Das Geländeziel dient nur der Orientierung. Hauptziel ist die Vernichtung der gegnerischen Verteidigungseinheiten bei minimalen eigenen Verlusten.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Grenzlinie für den Vorstoß ist Phasenlinie 28 East; Nord- und Südsektorgrenzen sind 05 und 08 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

HISTORISCHES ERGEBNIS

Das volle Gefecht bei Medina Ridge stellte die gesamte 1st Armored Division gegen die gesamte Medina-Division der RG. Das vorliegende Szenario ist nur ein kleiner Teil des ganzen Kampfes, des entscheidendsten des Golfkriegs. Der irakische Kommandant in dieser Kampfhandlung versuchte, eine umgekehrte Hangverteidigungsstellung aufzubauen. Doch im Gegensatz zum Kommandanten der Tawakalna-Division bei Wadi-al Batin machte er einen entscheidenden Fehler. Die irakischen Panzer waren zu weit von der schützenden Kammlinie aufgestellt. Dies bot den amerikanischen Panzern ideale gedeckte Stellungen, von denen aus sie die irakischen Positionen dominierten.

KUWAIT AIRPORT

27. Februar 1991 (Tag G plus 3 des Bodenkriegs). Die 1st Marine Division, einschließlich des 1st Marine Tank Battalion, stellen sich auf den Zugangsrouten zum Kuwait International Airport einem irakischen Gegenangriff.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie auf einen Gegenangriff von Elementen der 55. Panzergrenadierdivision stoßen. Der Angriff wird in der Nähe des vorderen Befehlsstands der Division erwartet.

EIGENE TRUPPEN

Eigene Truppen bestehen aus Ihrem M1-Panzerzug und einem LAV-Zug. Sie sollen vordere taktische Einsatzzentrale der Division ablösen, die von einer LAV-Einheit und einem Infanteriezug verteidigt wird.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

81mm-Mörserbatterie

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Angriffshubschrauberabteilung (Cobra)

EINSATZ

Ihre Truppe soll alle Einheiten vernichten, die die Divisions-TOC angreifen, die sich an den Koordinaten 017 049 befindet. Hauptziel ist, diese Kommandozentrale bei minimalen eigenen Verlusten zu verteidigen und den Feinden maximalen Schaden zuzufügen.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Grenzlinie für den Vorstoß ist Phasenlinie 08 North; Flankensektorgrenzen sind 00 und 06 East. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

HISTORISCHES ERGEBNIS

Das sich anschließende Nahkampfgefecht an diesem durch den Qualm der brennenden Ölquellen verdunkelten Nachmittag war der größte Panzerkampf in der Geschichte des U.S. Marine Corps. Es war außerdem als größte irakische Gegenoffensive des Kriegs geplant. Der unerwartet heftige Widerstand der Marines machte den Angriff zunichte, bevor er in Schwung kam.

FULDA GAP

Hierbei handelt es sich um das klassische nicht atomare Alptraum-Szenario, von dem Analytiker voraussagten, daß es zu Beginn eines 3. Weltkriegs geschehen würde. Sowjetische und Truppen des Warschauer Pakts versuchen, im Fuldatal durch einen Durchbruchsangriff eine Bresche in vorgeplante NATO-Verteidigungsstellungen zu schlagen. Sie müssen sich einem der Bataillone stellen, die Teil der größeren Angriffsstreitkraft sind.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie mit dem Angriff eines verstärkten motorisierten Geschützbataillons mit möglicher schwerer Artillerie- und Luftunterstützung rechnen müssen. Der Angriff wird in Ihrem Sektor erwartet.

EIGENE TRUPPEN

Ihr M1A2-Panzerzug, ein M2A3 Bradley-Infanteriezug, eine HMMWV-Panzerabwehrabteilung und eine Bradley-Luftverteidigungsabteilung.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

81mm-Mörserbatterie
M109A6 155mm SPG-Batterie mit HE

Zur Zeit steht keine Luftunterstützung zur Verfügung.

EINSATZ

Ihr Team soll alle gegnerischen Einheiten vernichten, die Ihren Sektor angreifen. Hauptziel ist die Vernichtung der Angreifer bei minimalen eigenen Verlusten und das Verhindern eines feindlichen Durchbruchs.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Nord- und Südsektorgrenzen sind 70 und 74 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

BLACK HORSE CAV

Diese schwierigere Position versetzt Sie in die Position der Deckung gebenden Panzertruppen. Ihr Ziel ist es, einen Angriff à la Sowjetunion zu verzögern und zu stören, um der Hauptverteidigungslinie Zeit zu geben, sich zu formieren.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie auf einen Angriff eines verstärkten Panzerbataillons der 5. Panzerdivison der Garde stoßen, mit möglicher Unterstützung durch schwere Artillerie und Luftelemente. Der Angriff wird in Ihrem Einsatzsektor erwartet.

EIGENE TRUPPEN

Eigene Truppen: Ihr M1A2-Panzerzug, zwei M3A3 Bradley CFV-Züge und eine M901 TOW-Abteilung.

Verbündete Einheiten im Gebiet: Elemente der zurückweichenden 7. Panzerdivision, mit HQ- und Artillerieeinheiten.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Luftangriffsabteilung (Kiowa/Apache)
Starrflügler CAS (A-10)

Zur Zeit keine Artillerieunterstützung verfügbar.

EINSATZ

Ihr Team soll alle gegnerischen Einheiten in den bestimmten Sektoren angreifen. Hauptziel ist, den sicheren Rückzug der 7. Panzerdivisionselemente bei minimalen eigenen Verlusten zu garantieren und den Feind am Durchbruch zu hindern. Schutz jedes Befehlsstands, aller Artillerie-, Logistik- oder Luftverteidigungseinheiten sollten als Einsatzziele betrachtet werden.

Das Bataillons-HQ hat eine Warnung herausgegeben, daß verbündete Vorhutelemente versuchen können, sich durch Ihren Operationssektor hindurch wieder ihrer Haupttruppe anzuschließen. Alle Elemente sollten auf diese Einheiten achten und jede Maßnahme ergreifen, um Verluste durch eigenes Feuer zu verhindern.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Links- und Rechtsgrenzen sind 105 und 110 East, Nord- und Südsektorgrenzen sind 24 und 29 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

INTO THE BREACH

Nachdem sie den Angriff der Truppen des Warschauer Pakts aufgehalten haben, gehen die NATO-Truppen selbst zum Angriff über. Ihre Truppen bilden die Angriffsspitze des NATO-Gegenangriffs. Seien Sie auf der Hut: Im Operationsgebiet bewegen sich auch sowjetische Reservetruppen.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie auf ein motorisiertes Geschützbataillon in Unterstärke mit möglicher Unterstützung durch schwere Artillerie und leichte Luftelemente stoßen. Aufklärungselemente haben eine Reservepanzereinheit und eine Luftangriffseinheit im Rücken des Feindes ausgemacht, die eingesetzt werden können, um auf einen Vorstoß zu reagieren.

EIGENE TRUPPEN

Ihr M1A2-Panzerzug, ein M2A3 Bradley-Infanteriezug und eine Bradley-Luftverteidigungsabteilung.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

81mm-Mörserbatterie

M109A6 155mm SPG-Batterie mit HE

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Luftangriffsabteilung (Longbow)

EINSATZ

Ihr Team soll alle Einheiten angreifen, die Objective Badger (Koordinaten 045 330) verteidigen. Das Geländeziel dient nur Orientierung. Hauptziel ist die Vernichtung der gegnerischen Verteidigungseinheiten bei minimalen eigenen Verlusten.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Links- und Rechtsgrenzen sind 109 und 103 East, Nord- und Südsektorgrenzen sind 32 und 35 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

STICK IN THE EYE

Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Verteidigung liegt in einer erfolgreichen Gegenaufklärung. Sie müssen die sowjetischen Aufklärungseinheiten daran hindern, die Schwachstelle in der NATO-Linie zu finden und die Achse des Hauptangriffs zu identifizieren.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie auf ein motorisiertes Geschützbataillon in Unterstärke mit möglicher Unterstützung durch leichte Artillerie und leichte Luftelemente stoßen. Spähelemente haben eine Luftangriffseinheit am Podlaska-Flugfeld (Koordinaten 317 286) ausgemacht, die als Antwort auf einen möglichen Vorstoß eingesetzt werden kann.

EIGENE TRUPPEN

Ihr M1A2-Panzerzug, ein M2A3 Bradley-Infanteriezug und eine HMMWV Scout-Abteilung. Die britische 7. Panzerdivision meldet, daß mehrere Kampftruppen die feindlichen Linien durchbrochen haben und in der Nähe Ihres Einsatzgebiets operieren können.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

81mm Mörserbatterie

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Starrflügler CAS (A-10)

EINSATZ

Ihr Team soll die gegnerischen Einheiten angreifen, die Podlaska, Objective Thunder (Koordinaten 297 266), und das Flugfeld von Podlaska, Objective Lightning (Koordinaten 317 286), verteidigen. Das Geländeziel dient nur der Orientierung. Hauptziel ist die Vernichtung der feindlichen Verteidigungseinheiten bei minimalen eigenen Verlusten.

AUSFÜHRUNG

Ihr Team operiert in einer Zone innerhalb der folgenden Phasenlinien: Links- und Rechtsgrenzen sind 27 und 33 East, Nord- und Südsektorgrenzen sind 25 und 30 South. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

THEY SHALL NOT PASS

Führen Sie eine rasche Besetzung durch, und verteidigen Sie nach einem Amphibienangriff auf Norwegen eine Kampfposition. Die Sicherheit des Landekopfs und der Aufbau der NATO-Truppen auf dieser Flanke hängt von Ihrem Erfolg ab.

GEGNERISCHE TRUPPEN

Aufklärungsberichte lassen darauf schließen, daß Sie auf die Vorhuteinheiten eines motorisierten Geschützregiments stoßen. Dies besteht normalerweise aus potentiellen Aufklärungszügen, die höchstens von einer verstärkten Panzerkompanie mit mittlerer bis schwerer Artillerie und möglichen Luftelementen unterstützt wird.

EIGENE TRUPPEN

Ihr M1A2-Panzerzug, ein LAV-Aufklärungszug, eine HMMWV-Panzerabwehrabteilung und eine LAV-Luftverteidigungsabteilung.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Sie können auf folgende Artillerieelemente zugreifen:

M109A6 155mm SPG-Batterie mit HE
M109A6 155mm SPG-Batterie mit DPICM

Die folgenden Luftelemente operieren in Ihrem Gebiet oder stehen in Bereitschaft:

Angriffshubschrauberabteilung (Cobra)
Starrflügler CAS (AV-8B)
UAV-Unterstützung

EINSATZ

Sie bilden die Vorhut der 3rd Marine Expeditionary Force, die erst kürzlich in Norwegen gelandet ist. Sie sollen vorrücken und den Paß (Koordinaten 420 570), Objective Tarawa, sichern. Sie sollen alle feindlichen Einheiten vernichten, die Objective Tarawa angreifen. Hauptziel ist es, bei minimalen eigenen Verlusten Tarawa frei von Feinden und feindlichem Feuer zu halten. Die Vernichtung von feindlichen Einheiten ist ein sekundäres Ziel. Overlays und Einsatzdaten wurden an das IVIS aller Einheiten geschickt. Nach dieser Einsatzbesprechung werden die Zugführer Infos aktualisieren und an unterstellte Einheiten schicken.

KAPITEL

7

KAMPAGNEN-EINSATZ-BESPRECHUNGEN

OK, jetzt muß sich die ganze Ausbildung bezahlt machen. Die Weltlage spitzt sich zu, und man ruft die U.S.A. zur Hilfe, um auf andauernde und entstehende Bedrohungen auf vielen Fronten zu antworten. Wir müssen an vielerlei Orten zum Einsatz kommen, lieber Gamer, und daher ist es eben noch wichtiger, daß jedes Gramm unserer Kampfkraft zum weisen Einsatz kommt. Zu diesem Zweck geben wir allen kampfbereiten Einheiten vorher Informationen zu jeden aktuell bedrohten Operationsgebiet. Ihre Einheit kann an jeden oder alle dieser Schauplätze geschickt werden, bevor die augenblickliche Krise beendet ist, also bereiten Sie sich vor.

Jede Einsatzbesprechung gibt Ihnen einen Überblick der aktuellen oder erwarteten politischen Situation, einschließlich der militärischen Implikationen und Absichten, wenn diese bekannt sind. Zusätzlich erhalten Sie die Standard-Hintergrundinformationen zum Schauplatz mit einem Überblick über die vorherrschende Topographie der verschiedenen Regionen, größeren Bevölkerungszentren, Transportnetzwerken und so weiter. Weil so viel abgedeckt werden muß und Zeit knapp ist, sind die Überblicke ziemlich allgemein. Detailliertere Schauplatzbesprechungen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten Ihrer Aufstellungssets (vgl. **M1 Tank Platoon II War College**). Ziehen Sie diese Abschnitte während der Vorbereitung zur Aufstellung zu Rate, um sich mit der Umgebung vertraut zu machen, in der Sie kämpfen werden, und ergreifen Sie die notwendigen Nachschub- und Ausbildungsmaßnahmen, so lange es die Zeit erlaubt.

Sobald Sie auf dem Kampfschauplatz eintreffen, erhalten Sie Ihre ersten Aufgaben und einen Gesamtüberblick vom Schauplatzkommandanten. Folgende Befehle hängen von Ihrer Leistung im Feld ab. Falls Sie offensiven Schwung gegen den Feind entwickeln und seinen Versuchen zu Gegenangriffen trotzen, ist es gut möglich, daß Sie solche Aufgaben weiter ausführen, bis der Konflikt beendet ist. Und dies ist das beste, meine Herrn, denn wir müssen jede Krise zu einem schnellen Ende bringen, um so viel Kampfkraft abkommandieren und anderswo einsetzen zu können.

Gewöhnlich geht man davon aus, daß Sie, wenn Ihre Angriffe nicht entschieden sind, ganz schnell in der Defensive sein werden. Sollte dies geschehen, haben Sie bestenfalls die Operation unnötig verlängert. Schlimmstenfalls haben Sie nicht nur sich selbst auf diesem Schauplatz gefährdet, sondern ebenso die globale Strategie. Ich will mich ja nicht wiederholen, aber: Hier steht eine Menge auf dem Spiel, und jeder von Ihnen ist persönlich dafür verantwortlich, seinen Teil beizutragen! Und jetzt wollen wir mit der Einsatzbesprechung fortfahren.

GOLFKRIEG II

Saddam Hussein inszeniert eine neue Invasion Saudi-Arabiens und Kuwaits im Glauben, daß sich die Meinung der Weltöffentlichkeit genug geändert hat, um eine neue Koalition davon abzuhalten, sich ihm entgegen zu stellen. Obwohl dies der Fall sein mag, haben sich auch zwei andere Dinge geändert. Diesmal ist die Armee Kuwaits auf ihn vorbereitet, und sie wird von vorn aufgestellten U.S.-Sicherheitstruppen unterstützt.

Die Irakis haben sich im Golfkrieg einiges von uns abgeguckt, und sie scheinen ihren Haupt-Offensivschub im Süden zu konzentrieren durch Wadi al-Batin auf King Khalid Military City (KKMC) zu, wo sich drei der vier größeren Flugfelder des Gebiets befinden, und dann weiter nach Riad, der Hauptstadt Saudi-Arabiens. Das bedeutet natürlich, daß die Irakis bereits die 7000 km² große neutrale Zone verletzt haben, die 1975 zwischen den beiden Ländern vereinbart wurde. Unsere arabischen Verbündeten sind im Osten, in Kuwait, stationiert und sollen der Bedrohung der saudischen Ölfelder begegnen, die 26% der bekannten Welt-Ölreserven bilden. Die einzigen Truppen, die in Stellung sind, um sich dem Hauptangriff zu stellen, sind die saudische 4. Brigade der Nationalgarde, die in der Eröffnungsrunde der Invasion bereits gelitten hat, und Ihre Brigade, die nördlich von KKMC im Ausbildungslager ist.

TOPOGRAPHIE

Das Gelände entlang der saudi-arabischen Grenze zum Irak besteht größtenteils aus offener, arider Wüste. Der Sand ist pulverfein und dringt überall ein, wenn man nicht die entsprechenden Maßnahmen ergreift. Das Luftfiltersystem für die Ansaugstutzen des M1-Gasturbinenantriebs ist besonders kritisch. Selbst die geringste Menge Sand erodiert Ihre Hochgeschwindigkeits-Turbinenschaufeln nach nur wenigen Stunden ungefilterten Betriebs. Daher sollten Sie die Wartungspläne befolgen, wenn Sie den Krieg nicht mit Motorenwechseln auf dem Depotlevel verbringen wollen.

In Gebieten mit nur wenig Bodenbewachs verursachen häufige nordwestliche Winde heftige Sandstürme, die den Horizont völlig verdecken können, besonders in den Sommermonaten. Nutzen Sie Ihre GPS- und Wärmesichtsysteme in so schlechten Sichtbedingungen. Der Gegner hat diesen Luxus nicht. Der Nachteil für Sie besteht darin, daß die Luftnahunterstützung wegfällt.

Die Wüstenlandschaft wird durch große, nackte Gebirgszüge unterbrochen. Zwischen diesem Extrem und den offenen Hochebenen und Sanddünen finden Sie niedrigere Kämme mit Büschen. Viele dieser Merkmale können von beiden Seiten zur Überwachung genutzt werden.

Das bedeutendste Geländemerkmal des Gebiets ist das Wadi al-Batin. Bei diesem Wadi handelt es sich um eine tiefe Schlucht, die an KKMC vorbei verläuft und eine ausgezeichnete Invasionsroute darstellt.

KLIMA

Das saudische Klima wird durch Extreme gekennzeichnet. Am Tage sind Temperaturen von ca. 40 Grad C normal, doch wenn die Sonne untergegangen ist, können die Temperaturen vor Tagesanbruch auf 21 oder 26 Grad zurückgehen. Solche Unterschiede können sich verheerend auf Truppen auswirken, die nicht darauf vorbereitet sind oder nicht die nötige Ausrüstung besitzen. Da das Einsatztempo wahrscheinlich hoch ist, warten Sie nicht, um dieses Problem im Feld zu lösen, während sich die Logistik bereits mit wichtigeren Dingen herumplagt. Stellen Sie sicher, daß Sie jetzt schon alles haben.

INFRASTRUKTUR

Trotz des relativen Reichtums der Nation ist die saudische Infrastruktur in mancher Hinsicht fast primitiv. Dies ist keine Nachlässigkeit der Saudis, sondern eher ein natürliches Ergebnis der Bevölkerungsverteilung. Der Großteil der Bevölkerung ist an der Küste und in gut bewässerten Gebieten angesiedelt (von denen es nur wenige gibt). Daher gab es wenig Anlaß, ein großes Straßennetz zu den entlegeneren Gebieten zu bauen. Abhängig von Ihrer Definition einer Straße besitzt Saudi-Arabien zwischen 74.000 und 150.000 km Straße, doch nur 35.000 km davon sind asphaltiert. Eisenbahntransport ist auf knapp 1.000 km Schienen beschränkt, und obwohl die saudische Flotte respektabel ist, wird sie wohl kaum ins Spiel kommen, da wir alles tun müssen, um eine Verlängerung des Konflikts zu vermeiden. Saudi-Arabien besitzt vierzehn Start- und Landebahnen, die lang genug für militärische Flüge und schwere Ausrüstung sind. Wir erwarten, daß sie für die logistische Unterstützung dieser begrenzten Operation ausreichen. Bringen Sie uns nicht in die Situation, daß wir diese Einschätzung ändern müssen.

NORDAFRIKA

Die Beziehungen zwischen Libyen und Ägypten verschlechtern sich dramatisch, nachdem ein gescheiterter Attentatsversuch auf den ägyptischen Präsidenten nach Libyen zurückverfolgt werden kann. In dieser kritischen Situation muß Ägypten feststellen, daß der Großteil seiner besten Truppen – als Teil der arabischen Koalitionstruppen – noch in Saudi-Arabien stationiert ist. Dies verschafft den Libyern einen großen Vorteil, den sie auch ausnutzen wollen. Der ägyptische Präsident beruft sich auf Versprechungen aus dem Golfkrieg und fordert die Unterstützung amerikanischer Truppen, um die libysche Invasion aufzuhalten. Die einzig rechtzeitig verfügbare Streitkraft ist die Brigade, die gegenwärtig als Teil der bevorstehenden Übung "Bright Star" nach Ägypten geschickt wurde.

Auf diesem Schauplatz sollen die U.S.-Truppen der libyschen Invasion nach Ägypten begegnen und dann eine Offensive innerhalb des libyschen Grenzgebiets durchführen. Dadurch soll keine Korrektur an den derzeitigen ägyptisch-libyschen Grenzen vorgenommen werden, es soll nur sichergestellt werden, daß die folgenden Friedensverhandlungen aus einer Position der Stärke heraus geführt werden können. Um Sie also richtig auf diesen Einsatz vorzubereiten, müssen wir Sie mit der Topographie, dem Klima usw. Ägyptens und Libyens vertraut machen.

TOPOGRAPHIE

In Ägypten kommen vier große Wüsten zusammen, die Sahara und die nubische Wüste im Süden, die arabische Wüste im Osten und die libysche Wüste im Westen. Über 90% des Landes ist unbebaubar, daher hat sich der Großteil der Bevölkerung am Nil angesiedelt, der das Land spaltet. Der größte Teil des Landes außerhalb der besiedelten Deltaregion und mit Ausnahme der Berge des Sinai besteht aus einem riesigen Wüstenhochland. Es gibt wenig Höhenunterschiede, und es ist ein reales Problem, Deckung und verstecke zu finden.

In der Nähe der libyschen Grenze und nach Libyen hinein weicht das flache Gelände welligen, niedrigen Hügeln, Ebenen, Hochebenen und kleinen Tälern, die über Tausende von Jahren durch Wind- und Wassererosion geschaffen wurden. Hier findet man leichter gedeckte Positionen, besonders je näher man der Küste kommt. Sand und Sandstürme sind wie in der saudischen Wüste ein Problem, doch da der Boden grobkörniger ist, haben Sie nicht die gleichen Ausrüstungsprobleme wie auf der saudischen Halbinsel.

KLIMA

Über den Großteil des Jahres ist Ägypten warm und trocken . Das Wetter an der Küste ist erwartungsgemäß am mildesten, doch die meisten Ihrer Einsätze finden im Binnenland statt. In den Wintermonaten kommt es häufig zu schweren Niederschlägen, doch sie sind im Binnenland kein so großes Problem wie an der Küste. Die Temperaturen können im Winter unter den Gefrierpunkt fallen, also sorgen Sie dafür, daß Sie die korrekten Zusätze für Ihr Kühl- und Schmiersysteme haben. Schließlich tritt im Frühling ein besonderer Wind auf, der den *Santa Ana*-Winden Südkaliforniens ähnlich ist. In dieser Zeit ist verringerte Sicht an der Tagesordnung.

INFRASTRUKTUR

Die ägyptische Infrastruktur ist ziemlich gut entwickelt für Größe und Bevölkerungsdichte des Landes. Dem Truppentransport stehen fast 5.000 km Eisenbahnlinie zur Verfügung, neben beinahe 50.000 km Straße, von denen über 2/3 asphaltiert sind. Die Seetransportfähigkeit ist beeindruckend mit 14 Ro-Ro (roll on, roll off)-Schwertransportschiffen und über 150 anderen Fracht- und Passagierschiffen. Zur Zeit besitzt das Land 91 Flugfelder, von denen 11 für die C-5 Galaxy-Flieger des Militärischen Luftbrückenkommandos (Military Airlift Command/MAC) geeignet sind.

Das logistische Netz Libyens ist wesentlich schlechter entwickelt. Libyen hat seit 1965 keine intakte Eisenbahn mehr gehabt, und angesichts der augenblicklichen Situation ist es unwahrscheinlich, daß die zwischen Tobruk und Kairo geplante Linie gebaut wird. Außerdem haben sie nur 20.000 km Straße, von denen weniger als die Hälfte asphaltiert sind. Seetransport ist fast nicht existent mit nur 30 intakten Handelsschiffen, von denen die meisten dringend eine Modernisierung brauchen. Und obwohl sie schließlich jede Menge Flugfelder und mehr als die doppelte Menge an Flugfeldern für Schwertransporte besitzen, verfügen sie nicht über die Flugzeuge, um sie zu nutzen.

Es ist daher offensichtlich, daß Libyen keine längeren offensiven Operationen aufrecht erhalten kann, ohne starke Unterstützung von außen zu haben. Eine solche Quelle zu finden, ist schwierig, und es ist Teil Ihrer Aufgabe, dafür zu sorgen, daß die Libyer so wenig Zeit wie möglich zur Suche danach haben. Falls Sie Libyens Truppen anfangs Erfolg gönnen, haben sie eventuell Gelegenheit, eine unterstützende Nation zu finden, was die Situation verkomplizieren würde. Um dies zu verhindern, müssen Sie schnell und hart zuschlagen und nicht aufhören, bis Sie in Tobruk Ihr Lager aufschlagen. Dann haben Sie Ihren Job getan, und dann ist es Aufgabe der Herrn in Anzügen und mit Aktenköfferchen, den Rest zu erledigen.

FERNER OSTEN

Große Teile der Armeetruppen des russischen fernöstlichen Militärdistrikts haben zugunsten einer kompromißlosen kommunistischen Partei gemeutert. Sie bereiten sich augenblicklich darauf vor, das ICBM und die Marineanlagen in Wladiwostok anzugreifen. Der russischen Präsident hat keine zuverlässigen Truppen in Reichweite, um die wenigen treuen Truppen zu verstärken, die die Basen halten. In einem noch nie da gewesenen Schritt hat der russische Präsident um amerikanische Hilfe bei der Sicherung der Basen gebeten, bis regierungstreue russische Truppen das Gebiet erreichen können. Der U.S.-Präsident entsendet amerikanische Truppen aus Japan. Die „Rebellen"-Truppen haben die Basen fast eingeschlossen. U.S.-Truppen landen meilenweit entfernt und müssen sich in den Basiskomplex vorkämpfen und diesen dann halten, bis sie durch regierungstreue russische Truppen abgelöst werden.

TOPOGRAPHIE

Rußland ist fast doppelt so groß wie die Vereinigten Staaten, daher ist es keine Überraschung, daß Geographie und Klima sehr variieren. Die Gegend um Wladiwostok, in der Sie operieren, grenzt an die Peter d. Großen-Bai und das nördliche Japanische Meer. In diesem Gebiet erstrecken sich die riesige Tundra und die Nadelwälder Sibiriens fast bis zum Ozean. Diejenigen unter Ihnen, die an den REFORGER-Einsätzen in Deutschland teilgenommen haben, finden eventuell Ähnlichkeiten mit dem Gelände Nordeuropas, doch diese Region besitzt mehr offene Becken und Täler zwischen weit auseinander liegenden Hügeln als die gesamte Topographie Europas zusammengenommen. Das bedeutet, daß Überwachungspositionen einen großen Feuerbereich haben, und um die Sicherheit zu garantieren, müssen Sie angemessene Aufklärungseinsätze bei Ihrem Vorstoß durchführen.

KLIMA

Subarktische Luft hält diese Gegend das meiste Jahr über unter dem Gefrierpunkt. Sie brauchen nicht mit den Exportversionen der sowjetischen Hardware bei dieser Kampagne zu rechnen – die Jungs haben Wärmebildsysteme. Die mögen zwar nicht so raffiniert wie die Ihren sein, aber glauben Sie nicht, daß Sie im Dunkeln unsichtbar sind.

INFRASTRUKTUR

Die russische Infrastruktur ist fortgeschritten. Wegen der strategischen Bedeutung der Marinebasis bei Wladiwostok im kalten Krieg (sie war Heimathafen der sowjetischen Pazifikflotte) ist in diesem Gebiet ein riesiger Knotenpunkt von Straßen und Eisenbahnlinien entstanden. Sie müssen damit rechnen, daß die Rebellen diese Annäherungsrouten nutzen. Aufgrund der Art dieses Ablöseeinsatzes werden die meisten nur geringe taktische oder strategische Bedeutung für den Erfolg der ersten Phase der Operation haben. Wählen Sie eine Vorstoßachse, die andere topographische Merkmale nutzt, bis Sie einen Verteidigungsperimeter haben. Danach können die 7. Flotte und USAF-Elemente aus Japan Abriegelungsanstrengungen unternehmen, um zusätzliche Rebellentruppen daran zu hindern, in das Gebiet zu kommen.

MOLDAWIEN

Vor sechs Monaten stellte die ehemalige sowjetische Republik Moldawien den Antrag, sich wieder Rumänien anzuschließen. Nach zwei Monaten von Bürgerkrieg und der Entsendung einer kombinierten russischen-NATO-Friedenstruppe bleibt die Lage gespannt. Vor zwei Wochen zog sich das russische Kontingent überraschend aus der UNO-Truppe zurück, wodurch ihre Stärke über die Hälfte reduziert wurde und praktisch der Ukraine der Weg geebnet wurde, diesen Anschluß mit Gewalt zu verhindern. Das verbleibende NATO-Kontingent muß der Invasion begegnen und sie solange aufhalten, bis zusätzliche NATO-Truppen aus Deutschland und Polen eintreffen.

TOPOGRAPHIE

Obwohl es zur riesigen europäischen Ebene gehört, wird Moldawien von den Bergen der Karpaten beherrscht. Die Landschaft weist zahlreiche Flüsse, Hohlwege und Schluchten auf.

Das nördliche Gebiet Moldawiens, in dem Sie operieren, ist durch sehr zerklüftetes Gelände gekennzeichnet, das den Angreifer favorisiert. Deckung und Versteck sind im Überfluß vorhanden, und es ist einfach, gute Verteidigungspositionen zu finden, doch wesentlich schwieriger, die Vorstoßachse eines Gegners vorauszusagen. Daher müssen Sie flexibel bleiben, um sich schnell auf eine veränderte Situation einzustellen und zu verhindern, daß Sie seitlich umgangen werden.

KLIMA

Das moldawische Klima ist gemäßigter als auf den meisten anderen Operationsschauplätzen, die wir Ihnen vorstellen. Durchschnittstemperaturen und Niederschläge variieren nur leicht von Norden nach Süden. Gelegentlich können Nebel und Feuchtigkeit für verminderte Sicht sorgen, doch in der Regel werden weder offensive noch defensive Operationen durch das Wetter behindert.

INFRASTRUKTUR

Das umkämpfte Gebiet besitzt angemessene Straßen- und Eisenbahnnetze, die von beiden Seiten zum Transport und für die Logistikunterstützung genutzt werden können. Die Routen durch die Karpaten sind natürliche Engpässe, die schnell blockiert werden können, falls die strategische Situation dies erfordert.

3. WELTKRIEG

Eine neue kompromißlose ultranationalistische Regierung ist in Moskau an die Macht gekommen. Sie beginnt sofort damit, ihre Streitkräfte wieder auf die Stärke des Kalten Krieges aufzubauen. Ihr vordringliches Projekt ist der Wiederaufbau der Sowjetunion. In der Zwischenzeit haben sich Polen und verschiedene andere Staaten des ehemaligen Warschauer Pakts als Mitglieder oder Beigeordnete der NATO angeschlossen. Ein neuer eiserner Vorhang erhebt sich an der Grenze der neuen Sowjetunion. In einem Versuch, ihre verlorene Pufferzone zurückzuerobern, führt die wiederbelebte Rote Armee einen Angriff nach Osteuropa und löst den gefürchteten Ost-West-Krieg aus, nur wenige Hundert Kilometer östlich der alten Grenze.

TOPOGRAPHIE

Viele Historiker sehen die Überlegenheit der Blitzkriegtaktik als einen der Hauptfaktoren der raschen Eroberung Polens durch die Wehrmacht im 2. Weltkrieg. Sicherlich waren die deutschen Taktiken beeindruckend, doch wenn man die Auswirkungen der polnischen Geographie übersieht, übertreibt man die Wichtigkeit dieser Taktiken maßlos. Polen besitzt fast keine geographischen Barrieren in der Nähe seiner Grenzen, und daher war das Land schon immer ein Kandidat für Invasionen.

Der Nord- und Mittelteil Polens sind relativ flach. Obwohl sie von einer Reihe kleiner Flüsse und anderen Gewässern durchsetzt sind, stellt keines dieser Merkmale ein natürliches Hindernis für einen raschen Vorstoß dar. Im Süden steigt das Land sanft zu den Sudeten und Karpaten an, bleibt aber immer noch flach genug, um schnelle Bewegung zu erlauben. Ziemlich große Wälder haben einst das ansonsten nicht besonders aufsehenerregende Gelände unterbrochen, doch Abholzung, Luftverschmutzung und saurer Regen aus ungefilterten Fabrikemissionen haben in den letzten 50 Jahren ihren Tribut gefordert.

Da bedeutende Geländemerkmale nur schwierig zu finden sind, müssen Sie bei der Suche nach Deckung und Verstecken kreativ sein und sollten, wann immer möglich, großzügig Artillerie einsetzen. Doch es sollte auch relativ einfach sein, große russische Formationen bei der ungedeckten Bewegung auszumachen. Wenn sich Ihnen eine solche Gelegenheit bietet, machen Sie das Beste daraus.

KLIMA

Der polnische Winter kann sehr kalt werden, sogar subarktisch, wenn Tiefdruck-Luftmassen Wind vom Norden heranholen. Die Ostwinde können die Temperaturen um etliche Grade kälter erscheinen lassen, daher sollten Sie Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, um Ihre Truppen und Ihre Ausrüstung zu schützen. In den Sommermonaten kommt es oft zu schweren Gewittern, die den Boden schnell schlammig werden lassen und die Mobilität im Gelände beeinträchtigen.

INFRASTRUKTUR

Die polnische Infrastruktur ist für ein Land dieser Größe relativ gut entwickelt, hauptsächlich aufgrund seiner starken Industriebasis. Das Schienensystem besitzt über 25.000 km brauchbarer Gleise, von denen viele zu großen Hafenanlagen wie denen in Danzig, Warschau und anderen Küstenstädten führen. Die meisten Truppen der zweiten NATO-Staffel werden in diesen Städten landen. Außerdem besitzt Polen 367.000 km Straße, von denen mehr als 2/3 asphaltiert und für Schwertransporte verbessert wurden. Nur zwei Flugfelder können mit C-5 Galaxy-Flugzeugen fertig werden, doch Pioniere sind bei der Arbeit, diesen Mangel zu beheben. Während diese und andere Verbesserungen im Gange sind, müssen Ihre Einheiten uns Zeit verschaffen. Wir wissen, daß Sie diesen Bären nicht an einem Tag vertreiben können, aber wenn Sie bei jedem Treffen hart zusetzen, wird er vielleicht langsamer. Und das könnte ausreichen, damit wir die Stärke aufbauen können, die ihn ein für alle Mal zähmt.

KAPITEL 8

HAUPTGESCHÜTZ-BEWAFFNUNG

Moderne Panzergeschütze haben ein Standard-Hochgeschwindigkeitsgeschütz mit glattem Lauf und spezieller Sabot-Munition. Die einzige Ausnahme bildet England, das immer noch ein gezogenes Geschütz verwendet, das auf Distanz größere Genauigkeit bietet, doch einen weniger langlebigen Lauf hat und kompliziertere Geschosse erfordert. Sabot-Munition erlaubt es, kleinkalibrige Geschosse mit höherer Geschwindigkeit abzufeuern, wobei der Sabot-Mantel abfällt, wenn das Geschoß den Lauf verläßt. Sabot-Geschosse, die aus gezogenen Geschützen abgefeuert werden, erfordern eine zusätzliche frei rotierende Triebschnur, was die Herstellungskosten und auch die Fehlerrate erhöht. Panzerabwehrmunition verwendet entweder Projektile mit kinetischer Energie oder Hohlladungssprengköpfe. In naher Zukunft wird auch die erste Smart-Geschützmunition eingeführt. Weitere Einzelheiten zu all diesen Geschossen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des M1 Tank Platoon II War College auf der CD-ROM.

APFSDS

Hülsenboden
Brennbare Patronenhülse
Langstabdurchdringer aus abgereichertem Uran
Treibsatz
SABOT

Panzerdurchdringende flügelstabilisierte Munition mit moderner Geschoßführung ist die Standard-Munition mit kinetischer Energie, die von den meisten Panzern benutzt wird. Das Projektil besteht aus einem Langstab-Durchdringer, der im Flug zur Stabilisierung Flügel einsetzt. Der Stab besteht aus einem harten und dichten Material wie Tungsten oder abgereichertem Uran. Dieser Munitionstyp durchdringt Panzerung, indem er starke hydrodynamische Belastung und Verformungsbrüche der Panzerung verursacht. Sobald das Geschoß eingedrungen ist, wird das Panzerinnere durch Hochgeschwindigkeitsfragmente zerstört. Geschosse aus abgereichertem Uran können durch ihre pyrophagischen Eigenschaften weiteren Schaden anrichten. Bei und nach dem Eindringen entzünden sich Materialflocken und lassen alles Brennbare in Flammen aufgehen. Dazu gehören auch die Geschosse in den Auto-Ladern der meisten russischen Panzer, die dann Treibstoff und Munition des Fahrzeugs zur Explosion bringen.

HEAT

Hülsenboden
Brennbare Patronenhülse
Sprengstoff
Dorn- und Schaltertyp
Treibsatz
Bodensprengzünder
Hohlladungseinlage

Hochexplosive Panzerabwehrmunition ist die Hauptalternative zum kinetischen Stabgeschoß. HEAT-Geschosse setzen das Hohlladungsprinzip ein, um Panzerung zu durchdringen. Der Sprengkopf besteht aus einer hochexplosiven Füllung, die um eine konische Metallage geformt ist. Die Geschoßspitze ist hohl und soll das Geschoß in der korrekten Standoff-Distanz zur Detonation bringen, damit die maximale Kraft gegen die Panzerung freigesetzt wird.

Wenn das Geschoß auf das Ziel aufschlägt, wird der Sprengstoff von hinten gezündet und verursacht eine ungeheure Druckwelle. Diese Welle läßt die Lage in sich zusammenbrechen und schafft entlang der Kegelachse einen Hochgeschwindigkeits-Metalljet. Ca. 20% des Metalls bilden den Jet mit einer Geschwindigkeit von 8000-9000 m/Sek., der Rest bildet den langsameren Zylinder. Das Durchringen der Panzerung erfolgt allein aufgrund der massiven kinetischen Energie an der Jetspitze. Der Großteil des von der HEAT-Munition angerichteten Schadens rührt vom Jet und den Panzersplittern her, die der Sprengstoff verursacht.

MPAT

Mehrzweck-Panzerabwehrmunition ist eine Abart der Standard-HEAT-Munition. Sie hat zwar noch einen Hohlladungssprengkopf, erhöht aber die Fragmentationswirkung auf Kosten der Durchdringungskraft des Projektils. Die neue MPAT-Munition besitzt einen Zweiwegeauslöser, der beim Laden eingestellt wird. Der Bodenmodus ist ein normaler Aufschlagauslöser, der Luftmodus benutzt eine Annäherungseinstellung. MPAT wird gegen weniger geschützte Fahrzeuge, Infanterie und im Luftmodus gegen Hubschrauber eingesetzt.

STAFF

Hülsenboden
Brennbare Patronenhülse
Sensoren
Treibsatz
Explosionsgeformter Durchdringer

Smarte, zielaktivierte Fire-and-Forget-Munition ist die erste Generation „intelligenter" Sprengköpfe für Panzergeschütze. Die Munition besitzt einen explosionsgeformten Durchdringer, manchmal auch selbstschmiedender Sprengkopf genannt. Dabei handelt es sich im Prinzip um einen Hohlladungssprengkopf mit größerer Standoff-Distanz. Staff-Munition hat einen Radarsucher, der die Schußlinie des Geschosses scannt und nach einem Ziel sucht. Der Sucher ist „intelligent" genug, um zwischen Schlachtfeldtrümmern und Gegenmaßnahmen zu unterscheiden. Sobald ein Ziel gefunden ist, richtet das Geschoß seinen Sprengkopf auf das Ziel aus und feuert seinen selbstschmiedenden Sprengkopf mitten auf das Dach des Ziels, um den besten Treffer zu landen. Die Angriffskapazität auf das Dach von Zielen erlaubt es dieser Munition, teilweise oder ganz versteckte Ziele anzugreifen.

KAPITEL

9

RAKETEN

Die Panzerabwehr-Lenkrakete (Anti-Tank Guided Missile) ist die Nachfolgerin des Panzerabwehrgeschützes und der Bazooka des 2. Weltkriegs. Alle ATGMs bestehen aus einem Hohlladungssprengkopf, einem Antriebssystem und einem Lenksystem. Sie treffen normalerweise mit extremer Genauigkeit aus mehreren Kilometern Entfernung.

Nach dem arabisch-israelischen Krieg von 1973 wurde die ATGM von manchen als die endgültige Antwort auf den Panzer betrachtet. Weitere Analyse und Erfahrung in den letzten 25 Jahren haben eine ausgewogenere Meinung herausgebildet. Im nachhinein betrachtet, scheint es, daß die ATGM doch nur ein weiterer Teilnehmer am andauernden Wettstreit um Tödlichkeit und Schutz ist. Sie erfahren mehr über ATGMs und die damit verbundenen Lenksysteme im entsprechenden Abschnitt des **M1 Tank Platoon II War College** auf der CD-ROM.

DRAHTLENKUNG

Das älteste Lenksystem ist die optische Drahtlenkung, die in der amerikanischen TOW2-Rakete noch angewendet wird. Dabei zieht die Rakete einen feinen Draht hinter sich her, der sie mit ihrem Bediener verbindet. Dieser verfolgt das Ziel mit optischer oder Wärmesicht. Das Lenkungssystem vergleicht mit Hilfe einer Vorrichtung auf dem Rücken der Rakete die aktuelle Position des Flugkörpers mit dem Zielpunkt, sendet Kurskorrekturen über den Draht und lenkt die Rakete auf das Ziel.

LASERLENKUNG

In vielen Systemen ist die Draht- von der Laserlenkung abgelöst worden. Bei dem System handelt es um das gleiche, das auch bei lasergelenkten Bomben angewendet wird. Der Bediener „bezeichnet" das Ziel mit einem Laser unter Verwendung eines kodierten Signals. Die Rakete hat einen Suchkopf, der sie zum bezeichneten Ziel lenkt. Dieses System hat gegenüber der Drahtlenkung viele Vorteile. Die abfeuernde Einheit muß nicht auch die lenkende sein, das System ist nicht anfällig für Gegenmaßnahmen wie Blender, und es hebt die Beschränkungen der Drahtlenkung auf. Alle russischen Geschützraketen und die meisten Hubschrauberraketen sind heute lasergelenkt.

IR-LENKUNG

Das neueste Lenksystem ist das Infrarot-Fire-and-Forget-System. Es basiert auf demselben Prinzip wie die Infrarot-Luft-Luft-Raketen, die seit Jahrzehnten im Einsatz sind. Die neuen Systeme sind empfindlich genug, um jedes Fahrzeug als individuelle Wärmespur auszumachen. Der Bediener schließt die Rakete auf ein bestimmtes Wärmebild auf, feuert sie ab und könnte dann seinen Posten verlassen. Die Rakete lenkt sich selbst zum aufgeschlossenen Ziel, ohne daß sie weitere Befehle erhalten muß. Dies ist ein echtes Fire-and-Forget-System. Bis heute ist es nur beim amerikanischen Javelin-System in Benutzung.

TANDEM-SPRENGKOPF

Tandem-Sprengköpfe wurden gegen Ziele mit frühen abweisenden Panzerungen entwickelt. Die Rakete enthält zwei separate Hohlladungssprengköpfe, die im Tandem arrangiert sind (Nomen est omen). Der erste Sprengkopf detoniert beim Aufschlag und aktiviert die abweisende Panzerung, die den ersten Treffer unschädlich macht. Der zweite Sprengkopf schlägt nur wenige Mikrosekunden später auf und trifft das Ziel, wenn die abweisende Panzerung noch außer Gefecht ist.

DACHANGRIFF

Dachangriffssprengköpfe stellen einen weiteren Versuch dar, abweisende und Verbundpanzerung zu schlagen. Diese Sprengköpfe operieren auf der Basis, daß die Dachpanzerung fast aller Panzerfahrzeuge am wenigsten geschützt ist. Es gibt zwei Hauptarten des Dachangriffs. Die einfachste ist es, wenn die Rakete von oben auf das Ziel „abtaucht". So einfach das klingen mag, dies können nur Fire-and-Forget-Raketen und Flugkörper mit Faseroptiklenkung sowie lasergelenkte Raketen, die von Hubschraubern abgefeuert werden.

Die zweite Art ist der Einsatz eines nach unten gerichteten Sprengkopfs, gewöhnlich eines explosionsgeformten Durchdringers, der manchmal als selbstschmiedender Sprengkopf bezeichnet wird. Dies ist die Methode, die von den neuesten vom Boden abgefeuerten Raketen mit Draht- oder Laserlenkung benutzt wird. Die Rakete muß direkt über das Ziel fliegen, wobei ein eingebauter Sensor den Sprengkopf zum richtigen Zeitpunkt zündet.

KAPITEL

10

PANZERUNG

Schaut man sich die Geschichte der Panzerungsentwicklung an, dann ist größer und dicker nicht immer besser. Panzerentwicklung muß neben der offensiven Feuerkraft und der defensiven Ausdauer noch viele andere Faktoren in Rechnung stellen. Die offensichtlichsten Faktoren, die einen Einfluß auf Panzerung haben, sind Gewicht und Mobilität. Die Einführung von Hohlladungssprengköpfen zwang die Designer dazu, sich andere Panzermaterialien auszudenken. Einige waren leichter als gewalzter Stahl, hatten jedoch in Kombination mit Stahl einen höheren Durchdringungswiderstand als alle Stahlplatten, selbst wenn sie 1,5 Mal so dick waren. Da die Offensivwaffen immer gefährlicher werden, müssen sich Verteidigungssysteme entwickeln, die ihnen trotzen können. Dadurch wird der Waffenmarkt immer lebendig gehalten. In den folgenden Abschnitten erfahren Sie Grundlegendes zur augenblicklichen Panzersituation und nicht auf Panzerung basierenden Verteidigungssystemen. Weitere Details erfahren Sie in den entsprechenden Abschnitten des **M1 Tank Platoon II War College** auf der CD-ROM.

CHOBHAM-VERBUNDPANZERUNG

Dieses Verbundpanzerungssystem, ursprünglich "Burlington" genannt, wurde von der F&E-Abteilung der Royal Army im englischen Cobham entwickelt und als Cobham-Panzerung bekannt. Obwohl die genaue Zusammensetzung dieser Panzerung top secret ist, sind einige allgemeine Fakten bekannt. Cobham-Panzerung besteht aus einer Reihe verschiedener Materialien, u.a. Keramik, Kunststoff und Legierungen. Diese unterschiedlichen Schichten werden in verschiedenen Winkeln in einer Reihe von Blechen angeordnet. Das Ergebnis lenkt den Stabdurchdringer oder die Hohlladung in verschiedenen Winkeln ab und reduziert so Durchdringungskraft und Aufbrechen des Geschosses. Abschnitte dicker Standardpanzerung bieten Schutz vor Geschossen kleineren Kalibers. Da die Technik sich weiter entwickelt, kann die Mischung der Panzerung am Fahrzeug geändert werden und vermeidet so die Kosten größerer Herstellungsveränderungen. Kürzliche amerikanische Fortschritte resultierten darin, daß eine Lage gewebten abgereicherten Urans im Stahlmantel hinzugefügt wurde, die noch mehr Schutz vor panzerdurchdringenden Geschossen bietet.

ABWEISENDE PANZERUNG

Abweisende Panzerung soll Panzer vor Hohlladungssprengköpfen schützen. Sie besteht aus einer Reihe von Stahlkästen, die Sprengstoff enthalten und außen am Panzer angebracht sind. Wenn ein Kasten von einer Hohlladung getroffen wird, explodiert er. Dadurch wird die Metallplatte des auftreffenden Geschosses in den Formjet gezwungen und unterbrochen, bevor sie die Panzerung durchdringen kann. Die Einführung von Tandem-Sprengköpfen führte zu einer neuen Generation abweisender Panzerung. Diese besitzt einen größeren Kasten mit einer zweiten Rückplatte. Wenn der Kasten explodiert, hält die äußere Platte den ersten Sprengkopf auf. Die Rückplatte springt vom Fahrzeug ab und wird so plaziert, daß sie den Hauptsprengkopf unterbricht. Außerdem hat dieses Doppelplattensystem eine echte Chance, einen Langstabdurchdringer aufzuhalten, und liefert so Schutz vor panzerdurchdringender und HEAT-Munition.

NICHT-PANZER-ABWEHRSYSTEME {SHTORA, ARENA}

Die ehemalige Sowjetunion entwickelte zwei einzigartige Abwehrsysteme, die beide die Wirkung von Panzerabwehr-Lenkraketen reduzieren sollten. Das erste trägt den Namen "Shtora" und besteht aus ein bis zwei Wärmeblendern, die am Geschützturm oder auf den Seiten des Hauptgeschützes angebracht sind. Diese Blender imitieren die Lenkspuren am Rückenteil drahtgelenkter Raketen und sollen die Raketenlenkung täuschen, so daß der Flugkörper inkorrekte Lenkung erhält und außer Kontrolle gerät. Das zweite System ist noch in Entwicklung und wird "Arena" genannt. Es besteht aus einer phasengesteuerten Radaranordnung und einer Reihe kleiner Ladungen. Wenn das Radar die Rakete im Anflug entdeckt, wird eine der auf sie ausgerichteten Ladungen in die Luft geschossen, wo sie wie eine großkalibrige Gewehrkugel die Rakete abschießt. Wie wirksam dieses System ist, ist noch unbekannt.

KAPITEL 11

TAKTISCHE DOKTRIN DER U.S. ARMY

FM 100-5 war die Bibel der Kriegsdoktrin der Army, seit das Buch in den frühen 70ern veröffentlicht wurde. Dieses Dokument erfuhr eine Reihe von Revisionen unter den verschiedenen Regierungen und ist mehr ein im Werden begriffenes Werk als kanonisiertes Dogma. Truppen im Feld sollen nach den Gedanken der aktuellen Ausgabe leben und sterben. Bevor wir uns in diese Gedanken einlesen, sollten wir unser Augenmerk auf die Taktiken lenken, die ihnen vorausgingen. Nur dann können Sie verstehen, wie sich die aktuelle Doktrin entwickelt hat und warum sie den effizientesten Gebrauch verfügbarer Ressourcen auf einem immer gefährlicher werdenden Schlachtfeld darstellt.

GENERAL DEPUY

Als die erste Ausgabe des FM 100-5 veröffentlicht wurde, war General Depuy Kommandant von TRADOC, dem Ausbildungskommando-HQ der Army. Die in diesem Band vorgestellte Doktrin war die der "Aktiven Verteidigung". Angesichts überwältigender sowjetischer zahlenmäßiger Überlegenheit auf dem europäischen Schauplatz und der nie weit entfernten Bedrohung eines sowjetischen Angriffs durch das Fuldatal propagierte Depuy eine Doktrin, die sich stark an von die Prinzipien Karl von Clausewitz' anlehnte und an die Erfahrungen Deutschlands aus dem 2. Weltkrieg.

Die aktive Verteidigung verließ sich auf Aufreibung durch Feuerkraft und den Einsatz minimalster Truppen, um die Bedrohung aufzuhalten, bis Verstärkung aufs Feld gebracht werden konnte. Um diese Truppenökonomie zu erreichen, mußten die *Verteidigungsstreitkräfte* ein Überraschungselement erzielen, dem Feind größtmöglichen Schaden zufügen und mit ihrer begrenzten Kampfkraft haushalten.

Da die Streitkräfte des Westens an den Grenzen so in der Minderheit waren, war dieses Prinzip der Truppenökonomie zumindest teilweise durch politische Faktoren beeinflußt. Es konnten keine weiteren Divisionen nach Europa entsandt werden, zunächst aufgrund der amerikanischen Verwicklung in Vietnam und dann wegen der umfangreichen Truppenreduzierung direkt nach diesem Konflikt.

Lt. General Don Starry war Befehlshaber der Truppen an der Fuldalinie, während Depuy TRADOC-Kommandant war, und er war ein heftiger und aktiver Gegner der Fm 100-5-Doktrin. Starry glaubte, daß sie ihn bei seiner schwierigen Aufgabe eher behinderte als unterstützte. 1977 erhielt er Gelegenheit, seine Meinung zu beweisen, als er zu Depuys Nachfolger als Kommandant von TRADOC ernannt wurde.

GENERAL STARRY

An der Spitze eines guten Stabs von Berufsoffizieren entwickelt Starry den ersten Entwurf der Luft-Land-Kampfdoktrin (Air-Land Battle Doctrine/ALBD). Erfolg oder Mißerfolg dieser ALBD hing von vier Schlüsselelementen ab: Tiefe, Beweglichkeit, Initiative und Synchronisierung.

Tiefe wird durch präzise und rechtzeitige Informationssammlung und –verteilung an die Kampftruppen erreicht, die wiederum feindlichen Truppen der Reserve und der zweiten und dritten Staffel zum Stillstand bringen können, bevor sie die Front erreichen. In einer perfekten Welt würden diese Interdiktionsoperationen den feindlichen Formationen der ersten Staffel auch die Logistik- und Kampfdienstunterstützung nehmen, die sie brauchen, um die Geschwindigkeit der Offensive aufrechtzuerhalten.

Mobilität trägt nach dieser ALBD zur Beweglichkeit bei. Die einzelnen Einheitskommandanten müssen nicht nur schneller als ihre Entsprechungen auf der anderen Seite reagieren können, sondern dies auch in einer Weise tun, die der taktischen Situation angemessen ist. Alle Notfallplanung, Gefechtsdrills, Formationsdrills und Übungen zum Handeln bei Kontakt, die heute noch in Gebrauch sind, haben sich aus diesem Prinzip der Beweglichkeit entwickelt.

Initiative auf der niedrigsten Stufe der Befehlskette blieb der größte Unterschied zwischen den amerikanischen Soldaten und ihren Kollegen aus andren Ländern. Zur Zeit, als Starry und sein Stab die ALBD verfaßten, waren sich ebenso bewußt, daß ein sowjetischer Soldat nie die Initiative ergriff, ohne von "oben" dazu angehalten zu sein. Das war eine Schwäche, die die ALBD ausnutzen wollte. ALBD ging jedoch über das Offensichtliche hinaus. In ihrer Auslegung bedeutet Initiative auch "offensive Einstellung, Kühnheit, Wagemut und die Neigung, in der Hitze des Gefechts Risiken auf sich zu nehmen". Auf der anderen Seite gab es mit Sicherheit nur wenig Risikofreude, warum sollte man also nicht die Mentalität "Wer nichts riskiert, gewinnt auch nichts" fördern? Die taktische Philosophie der Initiative war es, Feindkontakt herzustellen und diesen Kontakt rigoros fortzusetzen. Dem Gegner sollte nie gestattet werde, sich neu zu formieren und wieder ein klares Bild vom Kampfschauplatz zu erreichen. Dadurch konnten nicht nur kleine, entschlossene Truppen stärker erscheinen, als sie es tatsächlich waren, es hat auch sehr negative psychologische Einflüsse auf den Gegner, der bei Tag und Nacht bearbeitet wird.

Das letzte Prinzip, das der Synchronisierung, ist eigentlich eine Entwicklung des Konzepts der kombinierten Waffengattungen. Wenn man im allgemeinen an kombinierte Waffengattungen denkt, geht man nicht über die verbreitete, sehr grundlegende Auffassung hinaus. Artillerie und Bombardierung aus der Luft weichen das Schlachtfeld auf, bevor Panzer und Infanterie auf dem Boden angreifen. Synchronisierung ist ein weiter entwickeltes Konzept, daß alle Kampf- und nicht Kampf-Truppenelemente einbezieht, die einem Kommandanten zur Verfügung stehen.

Nicht Kampf-Truppenelemente umfassen u.a. elektronische Kriegführung, psychologische Operationen, leichte Pioniere, Täuschungsmanöver und das Überraschungselement. Jedes dieser Elemente hat seinen besonderen Platz im Gefechtsablauf, von der Planungsphase über Bewegung, Kampf und Konsolidierung nach dem Einsatz. Alle Waffengattungen und Unterstützungsdienste spielen eine Rolle im Gefechtsablauf, und diese Rolle unterscheidet sich von einem Einheitentyp zum nächsten.

Synchronisierung ist die Fähigkeit des Kommandanten, all diese unterschiedlichen Elemente zu einem harmonischen Ganzen zu machen, so daß sie den Gefechtsplan rechtzeitig und in der richtigen Reihenfolge unterstützen und entscheidenden Einfluß ausüben. Vielleicht verdeutlicht man sich das Konzept am besten, wenn man sich den Kommandanten wie einen Dirigenten vorstellt, der Holz-, Blechblas-, Streich- und Schlaginstrumente in einem erregenden Crescendo vereinigt, dem das Publikum nicht widerstehen kann. All diese individuellen Elemente werden zu bestem Nutzen eingesetzt, wenn man Synchronisierung erzielt, und daher werden auch Verluste auf eigener Seite auf eine Minimum reduziert und Truppenökonomie ist erreicht. Der folgende Paragraph über Major General Griffith's 1st Armored Division, ein Zitat von Brig. Gen. Robert H. Scales, Jr., stammt aus *Certain Victory: The U.S. Army in the Gulf War* und illustriert das Prinzip der Synchronisierung – und der Tiefe – ausgezeichnet.

"Der Kampf um Al-Busayyah war nur wenig mehr als ein Scharmützel, doch die Division sah das erste Blut. Zunächst bestätigte der Kampf in kleinem Maßstab die Überlegenheit von Griffiths Taktik eines Simultanangriffs in Tiefe. Auf seiner Front schuf Griffith eine dichte Kampfkraft, der fast 24 Stunden und 100 km vor seiner Manöverführungseinheit lag. Aus der größten Distanz griffen Apache in Kompaniestärke aus der Luft an, fast 50 bis 60 km vor den vorrückenden Panzern. Aus 30 km Entfernung begannen MLRS Ziele zu beschießen, die ungedeckt und von den Luftangriffen unbehelligt geblieben waren. Sobald sie innerhalb der direkten Überwachung von Scout-Hubschraubern und Vorausbeobachtern waren, schloß sich die Geschützartillerie dem Feuer an. Erst nachdem diese vier aufeinander folgenden Wellen über die irakischen Verteidigungen hinweggegangen waren, manövrierte Griffith vorsichtig, erzielte überwältigende taktische Überlegenheit und konnte den Kampf mit direktem Feuer beenden."

GENERAL OTIS

General Starry hatte zwar das originale ALBD-Konzept entwickelt, doch sie erfuhr zusätzliche Überarbeitungen, bevor sie in dem vorausgehenden Beispiel aus dem Golfkrieg angewendet werden konnte. General Otis, Starrys Nachfolger bei TRADOC, war die führende Kraft hinter der Überarbeitung von 1982, die das Konzept der "Kriegführung auf Operationslevel" entwickelte. Traditionellerweise gab es zwei Schulen des militärischen Denkens: strategisch oder taktisch. Die erstere kann weiter in "Große Strategie" (die die Bewegung ganzer Armeen zur Unterstützung politischer Ziele betrifft) und in "Strategie" aufgeteilt werden (die sich auf Bewegung und Aufstellung von Korps und Divisionen innerhalb dieser Armeen beschäftigt). Die taktische Schule liegt am anderen Ende des Spektrums und beschäftigt sich mit Kompanie-, Zug- und Abteilungsfeuer sowie Bewegungsplänen in Bezug auf bestimmte Schlachtfeldsituationen. In anderen Worten, die Große Strategie entwickelte die Invasion der Normandie im 2. Weltkrieg, Strategie teilte die Landeköpfe und –zonen den verschiedenen, an dieser Operation teilnehmenden Einheiten zu, und Taktik wurde von diesen Einheiten benutzt, um die Hindernisse zu überwinden, auf die sie nach der Landung stießen.

General Otis erkannte, daß diese traditionelle Aufteilung ein weites Gebiet militärischer Operationen unbestimmt ließ, besonders die Planung und Koordination von Regiments- und Bataillonsstäben, die die natürliche Schnittstelle zwischen Strategie und Taktik bilden. Einige Funktionen dieser Stäbe fielen klar in die Strategie, andere deutlich in die Taktik, doch noch viel mehr erfordern eine Mischung der beiden Schulen. Daher glaubte Otis mit Recht, daß eine neue Stufe der Militärphilosophie bestimmt und untersucht werden müßte. Unter seiner Führung stellte die Ausgabe des FM 100-5 von 1982 das Konzept der *Operational Level Warfare* (Kriegführung auf Operationslevel) vor. Im Gegensatz zu Depuys ursprünglicher "Aktiver Verteidigung" wurde die Kriegführung auf Operationslevel sofort als Doktrin von untergeordneten Einheiten begrüßt, da sie schlicht das zur Doktrin machte, was sie bereits taten. Die Schlacht war allerdings noch lange nicht gewonnen, und eine der heiligsten Kühe der Militärbürokratie mußte erst geschlachtet werden, bevor die ALBD sich zu ihrer aktuellen Form entwickeln konnte.

DIE BEDEUTUNG DER FARBE "LILA"

Damit Operational Level Warfare Erfolg haben konnte, mußten praktisch alle wohlkonstruierten, sorgfältig gepflegten Schranken, die zwischen den verschiedenen Zweigen der bewaffneten Streitkräfte (Army, Navy, Air Force und Marines) bestanden, Stein für Stein abgetragen werden. Und das war keine leichte Aufgabe. Wer denkt, daß sich die Rivalitäten zwischen den Services auf Sportveranstaltungen wie das Football-Match zwischen Army und Navy beschränken, hat keine blasse Ahnung. In Friedenszeiten schlagen sich die einzelnen Zweige um die begrenzten Gelder, von denen sie glauben, daß sie für Ausrüstung, Ausbildung und Aufrechterhaltung ihrer Fähigkeit, ihre Einsätze in Krieg und Frieden zu erfüllen, nötig sind. In Kriegszeiten wird die Konkurrenz noch stärker, und wenn Dinge schief gehen, werden allzu häufig die Schuldigen in den anderen Zweigen gesucht. Das war in den frühen 80er Jahren die Norm, und sie hatte sich in mindestens 40 Jahren der Institutionen entwickelt.

Nichtsdestotrotz bedeutete die angemessene Implementierung der überarbeiteten ALBD, daß die Army sich z.B. darauf verlassen mußte, daß die Air Force tiefe Interdiktionseinsätze durchführte, und beide mußten ihre Bemühungen auf Operationslevel koordinieren, um die zuvor erwähnte Synchronisierung zu erreichen. Anders ausgedrückt: Es waren nicht mehr nur Generäle und Admiräle, die die Schlachtfeldverantwortlichkeiten untereinander aufteilten, und anschließend würde jede Waffengattung ihren Teil der Aufgaben relativ autonom erledigen. Das Konzept der Gemeinsamen Operationen fängt zwar mit einem solchen Treffen an, doch es endet nicht damit. Sobald der Operationsplan auf einer höheren Ebene gebilligt ist, müssen Operationslevel-Kommandanten und ihre Stäbe, von denen viele Mitglieder aus den verschiedenen Dienstzweigen haben, die Ausführung dieses Plans auf allen Ebenen koordinieren, als ob die Grenzen zwischen den Zweigen nicht existierten. Diese gemeinsamen Operationen zwischen den verschiedenen Diensten erhielten den Spitznamen "Lila Ops", nachdem ein Schlaumeier feststellte, daß eine Mischung der verschiedenen Uniformfarben die Farbe Lila ergeben würde.

Anfänglicher Widerstand gegen gemeinsame Operationen wurde niedergeschlagen, als der Versuch, die irakischen Geiseln zu befreien scheiterte und so deutlich machte, daß die Probleme der Zusammenarbeit der Dienstzweige gelöst werden mußten. Jahrzehnte unabhängiger Forschung und Entwicklungsprogramme, gattungsspezifischer Doktrinen, separater Unterstützungsfunktionen, die Gelder verschwendeten, und engstirniger Einstellungen hatten eine ausgewogene Streitkraft aus vier Elementen geschaffen, von denen zwar jedes ziemlich gut bei der Ausführung seiner Einsätze war, aber – mit der möglichen Ausnahme des Marine Corps – kein Talent dazu hatte, die Einsätze der anderen Elemente zu unterstützen. Kommunikationsfrequenzen und –protokoll variierten von einem Zweig zum anderen, Logistikplanung und Unterstützungsfunktionen waren nicht vereinheitlicht, Informationssammlung wurde nicht geteilt – die Liste ist noch viel länger. Vieler dieser Punkte sind noch in Arbeit, doch es ist wichtig, sich vor Augen zu führen, daß, wenn diese Renaissance des militärischen Denkens nicht zwischen 1982 und 1986 begonnen hätte, der Ausgang des Golfkriegs vielleicht immer noch derselbe wäre, doch die Dauer und Kosten dieses Konflikts wahrscheinlich wesentlich größer gewesen wären.

ALBD VON HEUTE

Die heutige ALBD sieht Gemeinsame Operationen als integralen Bestandteil und hat eine Reihe anderer Lehren aus kürzlichen Operationen gezogen. Wenn z.B. eigene Verluste auf einem Minimum gehalten werden müssen – was fast immer die politische Realität der modernen Kriegführung ist –, müssen die Operationen rasch und mit überwältigender Stärke durchgeführt werden. Nachtoperationen tragen auch zu diesem sekundären Ziel bei, obwohl ihre Koordinierung und Ausführung schwierig sind. Wenn Begleitschäden und Verluste unter der Zivilbevölkerung Operationen gefährden können, kann präzisionsgelenkte Munition die Aufgabe des Kommandanten erleichtern. Jede dieser Lektionen erhöhen unsere Fähigkeit zu ALBD, doch sie entwickeln sich im Lauf der Zeit. Der Kern des Konzepts bleibt derselbe.

ALBD legt Wert darauf, daß die Soldaten aktiv werden, sobald sich die Gelegenheit bietet, statt zu re-agieren. Erlauben Sie nicht, daß der Gegner das Tempo des Gefechts bestimmt. Setzen Sie die Prinzipien der Tiefe, Beweglichkeit, Initiative und Synchronisierung ein, um die erste Welle jedes gegnerischen Angriffs zu brechen, und ändern Sie dann Ihre Haltung von defensiv zu offensiv. Verwenden Sie Luftangriffe, Artillerie, Sonderkommandos und andere, nicht Kampfelemente, um folgende Wellen von Feinden, die auf dem Schauplatz eintreffen, zu verwirren, verzögern und sogar zu brechen. Solange dieser Verwirrungszustand besteht, nutzen Sie ihn aus, indem Sie synchronisiert *gemeinsame* Feuerkraft einsetzen. Dazu zählen Hubschrauber und Starrflügler, MLRS, Marine-Geschützfeuer und Artillerie (indirektes Feuer) und bester Einsatz schneller Panzertruppen, um den größtmöglichen Effekt auf dem Boden zu erzielen und Gebiete zu erobern und zu halten, die für das Operationsziel von Bedeutung sind.

IHRE ROLLE BEI ALBD

Als Kommandant bei ***M1 Tank Platoon II*** unterstützen Sie die Ausführung der ALBD an der Angriffsspitze. Dazu müssen Sie die Absichten Ihrer Vorgesetzten kennen, über die Sie im Warnungsbefehl und der Einsatzbesprechung vor jedem Szenario informiert werden. Außerdem müssen Sie Ihre Rolle dabei verstehen. Einfach ausgedrückt, Sie müssen immer zuerst an den Einsatz denken, dann erneut, wenn die Kugeln zu fliegen beginnen, und wenn alles andere schief geht, erinnern Sie sich an den Einsatz. Der häufigste Fehler von jüngeren Offizieren ist es, ihre Aufmerksamkeit auf den Plan zu richten, nicht auf den Einsatz. Pläne überleben selten die Hektik des ersten Feindkontakts, und es ist lebensgefährlich, wenn man sie nicht im Handumdrehen angesichts veränderter Situationen ändern kann. Das folgende Beispiel soll den Unterschied zwischen Gefechtsplan und Einsatzziel verdeutlichen.

Zug Bravo hat den Befehl, Phasenlinie Alpha um 0600 zu verlassen und zu Checkpoint Charlie zu ziehen, der Ausgangspunkt für einen geplanten Angriff auf eine vermutete feindliche Verteidigungsstellung auf einem Kamm 3000 Meter östlich des Checkpoints, Codename Delta, dient. Bravo soll eine schnelle Besetzung des Kamms bis 0630 durchführen, eine defensive Kampfposition errichten und dann Überwachung für einen eigenen Nachschubkonvoi bieten, der den Sektor um 0630 durchqueren muß, um andere Einheiten zu unterstützen.

Das ist der Plan, doch was ist die Absicht des Kommandanten? Muß er den Kamm bis 0630 besetzen oder jede feindliche Bedrohung vor 0630 ausmerzen, damit der eigene Konvoi unbehelligt durchziehen kann? Im Idealfall sollten Sie beides tun, doch die wirkliche taktische Situation, die Ihnen begegnet, kann Sie daran hindern. Ihre Aufklärungsberichte können fehlerhaft sein, der Feind kann sich ganz woanders befinden – auf dominierendem Gelände statt auf Kamm Delta –, was Sie dazu zwingen kann, Ihren Plan zu ändern, wenn Sie den Checkpoint erreichen. Orientieren Sie sich um, greifen Sie an , erobern Sie das Gelände, und erfüllen Sie von dort Ihre Überwachungsaufgaben, falls Sie keine Zeit haben, bis nach Delta zu kommen.

Stellen Sie sich eine andere Situation vor, in der sehr leichte Streitkräfte æ z.B. Truppen mit RPG-Ausrüstung æ sich zwischen Checkpoint Charlie und Kamm Delta eingegraben haben, doch die Bedrohung mit höherer Priorität auf dem Kamm steht, nämlich verschanzteT-72-Panzer in gedeckten Positionen. Sie müssen sich auf die T-72 als die Bedrohung mit höherer Priorität konzentrieren und könnten eventuell sogar in einem Schnellangriff ohne weitere Aufgaben die RPG-Truppen völlig umgehen, so daß man sich später um sie kümmern kann. Da Sie aber die weitere Pflicht haben, den nur leicht verteidigten Nachschubkonvoi zu schützen, können Sie diesen Scharmützeln nicht aus dem Weg gehen, sondern müssen einen Weg finden, sich um sie *und* die Panzer zu kümmern. Vielleicht fordern Sie Artillerie gegen die Fuß-RPG-Truppen an, während Sie sich mit direktem Feuer auf die Panzer stürzen, oder Sie fordern Rauch an, um die Bedrohung durch die feindlichen Panzer so lange zu reduzieren, bis Sie sich um die Infanterie gekümmert haben. Wie auch immer Sie sich entscheiden, Sie müssen alle zuvor erwähnten Schlüsselprinzipien der ALBD in taktischer Ausführung zeigen, bis auf die niedrigste Kommandostufe hinunter.

Ein anderer Punkt bei diesen Beispielen ist, daß unerfahrene Kommandanten sich oft auf sekundäre Ziele konzentrieren, wie die Besetzung des Kamms Delta bis 0630 um jeden Preis, und so die Absichten des Befehlshabers aus der Einsatzbesprechung schädigen. In diesem Fall waren Absicht des Kommandanten und Zweck Ihres Zugs identisch – das Gebiet zu sichern, bevor der Konvoi eintrifft.

Erfahrung lehrt Sie möglicherweise, was Sie zu tun haben, doch Situationsbewußtsein hilft Ihnen dabei, es gut und beständig zu tun. Situationsbewußtsein bedeutet wesentlich mehr, als nur wachsam und sich der Gegenwart des Feindes bewußt zu sein. Man kann es sich auch so vorstellen, daß man den "Überblick" über das Gefecht in drei Dimensionen im Kopf behält. Können Sie dies nicht, sind Sie nicht in der Lage, in jeder Situation die beste taktische Entscheidung zu treffen.

Einige Aspekte des Situationsbewußtseins können nicht gelehrt werden. Es ist eine simple Tatsache, daß einige Leute Schwierigkeiten haben, sich Dinge dreidimensional vorzustellen. Kennen Sie die Tests, in denen man Ihnen eine Form zeigt, die flach auf einem Tisch liegt und von der Strichlinien ausgehen, die zeigen, wie die Falten verlaufen, und Sie müssen herausfinden, wie die gefaltete Form wohl aussehen würde? Diese Tests testen räumliches Bewußtsein, und Leute, die Probleme haben, so zu denken, sind schlicht nicht so gut geeignet, taktisch über Geländemerkmale nachzudenken und schnell die Bedrohung und Angriffschancen für neue Ziele auf der Grundlage der Panzerausrichtung, des dazwischen liegenden Geländes und anderer Faktoren einzuschätzen.

Die meisten anderen Faktoren, die zu gutem Situationsbewußtsein beitragen, können allerdings gelehrt werden. Ihre schwierigste Aufgabe wird es tatsächlich sein, sie diszipliniert und gewohnheitsmäßig anzuwenden. Nehmen Sie zum Beispiel Beobachtungsdisziplin. Die Köpfe guter Panzerkommandanten und Schützen sind in ständiger Bewegung und behalten den Boden und den Luftraum im Auge, um Feinde zu entdecken. Gehen Sie regelmäßig durch Ihre Sichten, in verschiedenen Vergrößerungsstufen, normaler und Wärmesicht. Hüten Sie sich vor Gesichtsfeldeinengung, indem Sie mit den Augen an der Geschützsicht auf der höchsten Vergrößerungsstufe kleben, denn Sie werden den Gegner, der Sie erwischt, verpassen. Verwenden Sie Ihre Sichtblöcke und auf die offene Luke (wenn möglich), um einen weiteren Blick auf Ihre Umgebung zu bekommen. Und vergessen Sie nicht, daß das IVIS, so wundervoll es auch ist, um den Überblick zu behalten, nicht unfehlbar ist. Ziele tauchen auf ihm nicht einfach auf, ohne zuvor auf andere Weise entdeckt zu werden. Suchen Sie also aktiv nach neuen Zielen, statt nur auf die zu reagieren, die auf Ihrem Bildschirm auftauchen. Zu lernen, wie man den Gegner so früh wie möglich in einem Gefecht entdeckt, ist allerdings nur der erste Schritt. Als nächstes müssen Sie lernen, Ihre Beobachtungen auszuwerten.

Der Grund, warum Sie all diese Informationen in einen Zusammenhang bringen und einen 3D-Überblick darüber, wie die einzelnen Einheiten in Beziehung zueinander aufgestellt sind, im Kopf haben müssen, ist, daß Sie die Bedrohungen mit Prioritäten versehen müssen. Jeder Feindkontakt muß als Bedrohung der Einsatzerfüllung angesehen werden – Ihres Zwecks bei der Absicht des Kommandanten –, und zwar aufgrund von zwei Kriterien: Stärke und Unmittelbarkeit. Starke Bedrohungen sind solche Feindeinheiten, die die Erfüllung Ihres Einsatzes gefährden können. Unmittelbare Bedrohungen sind solche, die eigenen Truppen schaden können, doch nur geringe Möglichkeiten zur Beeinträchtigung des Einsatzes haben. Jede Gruppe hat verschiedene Stufen (vgl. dazu den **NTC-Lehrgang**), und Sie als Kommandant müssen die Kampfprioritäten entsprechend dieser Stufen festlegen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Luft-Land-Kampfdoktrin ist ein bewährtes Konzept, das weiterhin verbessert wird, während die Jahre vergehen und neue Waffensysteme entwickelt werden, doch der Kern des Konzepts sollte bis ins zweite Jahrzehnt des kommenden Jahrtausends erkennbar bleiben – und vielleicht sogar noch länger. Weitere Einzelheiten zur ALBD finden Sie im Abschnitt **Doktrin der U.S. Army** des **M1 Tank Platoon War College** auf der CD-ROM.

Sie kennen sich selbst, doch Sie kennen den Gegner nicht so gut. Und das ist auch schon der nächste Schritt auf dem Weg zum Sieg und das Thema des folgenden Abschnitts: **OPFOR-Kampfdoktrin**.

KAPITEL

12

OPFOR-KAMPFDOKTRIN

Eines der natürlichen Ergebnisse der bipolaren Natur des Kalten Kriegs war es, daß nach seinem Ende fast jeder Gegner, dem sich die U.S.A. stellen mußten, entweder in sowjetischer Kampfdoktrin ausgebildet war oder in der amerikanischen. Letzterer Fall ist nicht völlig unmöglich, wenn auch die Wahrscheinlichkeit glücklicherweise nicht besonders hoch ist. Da wir die amerikanische Doktrin nun kennen, ist es Zeit, uns ähnlich vertraut mit der des Gegners zu machen – die im folgenden (relativ allgemein) OPFOR-Doktrin genannt wird (OPposing FORce – Gegnerische Truppen).

Im wesentlichen baut die OPFOR-Doktrin – wie die amerikanische – auf mehreren Schlüsselprinzipien des Kampfes auf. Sie haben bereits gelernt, daß *Initiative*, *Beweglichkeit*, *Tiefe*. und *Synchronisierung* die Hauptprinzipien der ALBD der U.S. Army sind. OPFOR-Doktrin besitzt eine etwas kompliziertere Liste:

- Geschwindigkeit
- Masse
- Überraschung
- Schock
- Übereinstimmung
- Koordination
- Offensive Ausrichtung
- Erhalt der Effizienz

Geschwindigkeit beschäftigt sich mit der Erhaltung einer hohen Operationsgeschwindigkeit. Man erwartet von OPFOR-Truppen, daß sie Tag- und Nachteffizienz bis zu einem Monat andauernder Gefechtshandlungen aufrecht erhalten. *Masse* ist die Konzentration einer ausreichenden Streitkraft am Ort des Feindkontakts, um selbst einen wohl vorbereiteten Gegner zu überwältigen. Es gibt ein russisches Sprichwort, das besagt: "Quantität hat eine ganz besondere Qualität". *Überraschung* ist, wann immer möglich, das Ziel, da es sich dabei um ein Element handelt, das die Reaktionszeit des Gegners und auch die eigenen Verlustzahlen auf eine Minimum reduziert. *Schock*, obwohl er als einzelnes Prinzip aufgeführt wird, ist eigentlich das Ergebnis einer Kombination der ersten drei Prinzipien, wenn sie korrekt angewendet werden. Das Ziel ist es, einen Feind zum Rückzug zu zwingen oder sogar zur ausgewachsenen Flucht.

Übereinstimmung hat damit zu tun, strikt am Ziel festzuhalten. Man sollte dabei an die Erklärungen zur Absicht des Kommandanten und zum Zweck der Einheit im vorigen Abschnitt denken. Dieses OPFOR-Prinzip besitzt fundamentale Schwächen, die bei den westlichen Gegenstücken nicht existieren. Diese Schwächen beruhen allerdings zum Großteil auf der Starre von Kommando & Kontrolle der OPFOR. Die U.S.-Kommandokette delegiert Verantwortung und Autorität bis zur niedrigsten Stufe. Daher sind amerikanische Kommandanten auf dem Schlachtfeld in der Lage, bei einer Situationsveränderung "den Plan" zu ändern, vorausgesetzt sie erfüllen ihren Einsatz.

Die Entsprechungen auf OPFOR-Seite erfreuen sich nicht eines ähnlich großen Vertrauens von seiten ihrer Vorgesetzten. Wenn daher ein OPFOR-Gefechtsplan einmal in Bewegung gesetzt ist, entwickelt er eine gewisse Trägheit in eine relativ vorhersehbare Richtung. Außerdem wird dieser Plan nicht ohne Billigung von oben geändert werden – Billigung von einem Stabsoffizier, der weit entfernt von der Front versucht, Hunderte von Gefechtsberichten in fast Echtzeit auszuwerten. Unterbrechen Sie diese Kommunikationsverbindung (wenn Sie wollen: Schlagen Sie den Kopf von den Schultern der Kommandokette), und der Körper wird blind weitermarschieren. Niemand hat ein besseres Verständnis der taktischen Situation als der Mann im Graben, und weil sie Übereinstimmung höhere Bedeutung zumißt als den Konzepten der Initiative und Beweglichkeit bei der ALBD, ist die OPFOR-Doktrin schon an sich schwächer.

Das Prinzip der *Koordination* ist das OPFOR-Gegenstück zum Konzept der kombinierten Waffengattungen. Wenn Sie sich an den vorhergehenden Abschnitt erinnern, handelt es sich dabei um eine etwas weniger entwickelte Version des ALBD-Synchronisierung. Obwohl OPFOR-Einheiten in einem anfänglichen Angriff Synchronisierung erzielen können, bestehen bei den Folgephasen der Operation größere Schwierigkeiten, da die Informationen erst die Kommandokette hinauf- und dann einen anderen Zweig hinunterfließen müssen, um zu einer Unterstützungseinheit zu gelangen, statt seitlich auf der niedrigsten Stufe zu reisen, um die Reaktionszeit zu minimieren. Artillerieunterstützung ist eine Ausnahme dieser Regel. OPFOR-Einheiten trainieren regelmäßig die indirekte Anforderung von Feuer und Aufklärung. Außerdem existieren für diese Elemente gesonderte Kommunikationsnetze. Folglich ist die OPFOR-Artillerie eine der größten Gefahren, die Ihnen begegnen können.

Das Prinzip der *Offensiven Ausrichtung* betrifft die Beibehaltung einer offensiven Einstellung, selbst bei der Ausführung defensiver Operationen. Außerdem lauert unter der Oberfläche dieses Prinzip Zermürbung. Die Russen haben die historische Erfahrung gemacht, daß man Raum und Zeit gegen Verluste tauschen kann. Das haben sie mit den besten Einheiten gemacht, die Napoleon und Hitler aufbieten konnten. Daher werden OPFOR-Einheiten selbst auf dem Rückzug versuchen, ihren Verfolgern so viel Schaden wie nur möglich zuzufügen.

Das letzte Prinzip, der *Erhalt der Effizienz*, betrifft die Bemühungen, die Moral hoch zu halten trotz des hohen Operationstempos, Einheitenintegrität trotz Feindkontakts zu erhalten und Kommando, Kontrolle, Kommunikation und Aufklärung (C3I) zu behalten, obwohl der Gegner versucht, sie zu stören. Dies sind wiederum die Schwachpunkte, die von der ALBD ausgenutzt werden sollen.

Über diese Prinzipien hinaus werden Sie noch einen großen Unterschied zwischen ALBD und OPFOR-Doktrin feststellen. Die erstere ist ebenso auf offensive wie auch auf defensive Operationen anwendbar, während die letztere ganz klar zwischen den beiden auf fast jeder Kommandostufe unterscheidet. Folglich ordnen wir den Rest unserer Vorstellung der OPFOR-Doktrin genauso in zwei Abschnitten – Offensiv- und Defensivoperationen.

OFFENSIVOPERATIONEN

OPFOR-Doktrin listet drei grundlegenden Formen der Offensivoperation: Begegnungskampf, Durchbruchangriff und Verfolgung. Unter Begegnungskampf versteht man ein Zusammentreffen mit dem Feind, bei dem beide Seiten einen Kampf in Bewegung beginnen. In der westlichen Doktrin wird dies als Bewegung bis zum Kontakt bezeichnet. Durchbruchsangriffe sind das Gegenstück der westlichen Geplanten Angriffe. Ihr Ziel ist es, einen verschanzten Verteidiger zu konfrontieren und zu überwältigen, so daß Folgeeinheiten die durch den Angriff entstandene Bresche nutzen und die Offensive hinter die feindlichen Linien tragen können. Bei Verfolgungen handelt es sich um Angriffe auf einen Gegner, der versucht, sich zurückzuziehen und neu zu formieren. Unabhängig von der Art der offensiven Operation verwenden OPFOR-Truppen jedoch sehr ähnliche Bewegungspläne beim Marsch – Pläne, die Sie zu Ihrem Vorteil ausnützen können.

Die Größe der angreifenden Einheit beeinflußt die Frontbreite der Formation, nicht jedoch die Formationen selbst. OPFOR-Einheiten marschieren in parallelen Kolonnenformationen, um optimale Vorstoßgeschwindigkeit zu erreichen (30-40 km/h bei Tageslicht und 20-30 km/h bei Nacht oder schlechten Sichtbedingungen), bis Feindkontakt hergestellt ist oder bevorsteht. Die Abstände zwischen den einzelnen Fahrzeugen betragen auf verbesserten Straßen (die wo immer möglich von OPFOR-Truppen benutzt werden) 15 bis 50 Meter und im Gelände 50 bis 100 Meter.

Jede Formation hat eine Vorhut in einer Stärke von etwas einem Drittel der Kampfstärke der Formation, die sie abschirmt. Diese Vorhut marschiert in ähnlicher Formation etwa 10 bis 15 km vor der Haupttruppe. Bei Formationen in Bataillons- oder Regimentsstärke können auch Einheiten zur Deckung der Flanken und des Rückens vorhanden sein. In der Theorie sollen die Vorhutelemente die Haupttruppe, die immer noch in Kolonnenformation ist, vor direkten Angriffen schützen. Dies sollen sie dadurch erreichen, daß sie gegnerische Truppen ausmachen und niederhalten, während die Haupttruppe Formationen wechselt und zur Unterstützung herbeikommt. In der Praxis ist jedoch das Tempo des modernen Kampfs so hoch, daß ein entschlossener Aggressor auf einem Einsatz "Bewegung bis zum Kontakt" sich mitunter zwischen Vorhut und Haupttruppe schieben kann, bevor eine der beiden auf ihn aufmerksam wird. In diesem Fall kann der richtige Einsatz direkten und indirekten Feuers eine verheerende Wirkung auf Fahrzeuge mit so geringen Abständen haben.

Sobald die OPFOR-Formationen ihre Einsatzlinie erreicht (oder wie beschrieben Feindkontakt bekommt), muß sie von der Marschformation zur Kampfformation wechseln. Kompaniekolonnen formieren sich zu Keil-, Linien- und Staffelformationen nach einzelnen Zügen. Ein Angriff in Kompaniestärke hat so eine Frontbreite von etwa 1.000 Metern und würde als eine einzige Staffel angreifen. Ein Bataillon in voller Stärke bei einem solchen Angriff hätte sogar eine Frontbreite von bis zu 3.000 Metern (wenn der Gefechtsraum dies erlaubt) und könnte entweder als eine einzige Staffel oder mit einer Kompanie voraus und einer anderen als zweiten Angriffswelle angreifen.

Die dritte Kompanie ist nicht eine Reserve im westlichen Sinne des Wortes. Alle Einheiten in einer Staffel schließen sich dem Angriff an. Es ist allein der Platz, der das Timing für die Ankunft jeder Einheit im umkämpften Gebiet bestimmt. Indem er eine der drei Einheiten zurückhält, versucht der OPFOR-Kommandant, mit den ersten beiden eine Bresche zu schaffen, die von der dritten in voller Kampfstärke genutzt werden kann. Die russische Gefechtstheorie hat keine Platz für die westliche Auffassung für Reserve. OPFOR-Kommandanten nutzen die Einheiten der zweiten Staffel immer, um ihren Erfolg zu verstärken. Falls ein Kommandant drei Einheiten unter seinem Kommando hat, von denen eine leichte Fortschritte trotz heftigen Widerstands macht, eine keine Fortschritte macht, und eine durch einen Gegenangriff zurückgedrängt wird, und alle drei fordern Hilfe an – wie würde er die Einheiten seiner zweiten Staffel aufteilen? Die Antwort ist einfach: Die vorstoßende Einheit würde die ganze Unterstützung erhalten. Die andern Einheiten verdienen keine Unterstützung und haben seiner Meinung auch kein Recht, sie anzufordern.

Eine weitere Taktikoption besteht darin, eine Einheit vorauszusenden, die den Gegner niederhalten soll, während die anderen beiden Einheiten, die ihr folgen, seitlich auf ihren Flanken vorbeiziehen und versuchen, den Feind einzuschließen. Die Truppen, die versuchen einzuschließen, stehen immer unter direkter Feuerunterstützung ihrer Muttereinheit. Dieses Manöver, *Okvhat* genannt, ist die dominierende Taktik aller Einheiten auf Bataillonslevel und darunter, wenn der Kommandant glaubt, er hat genügend Streitkräfte.

Der Durchbruchsangriff ist von Historikern und Militäranalytikern gleichermaßen in romantischem Licht betrachtet worden, doch die Realitäten der aktuellen Truppenstrukturen und der potentielle Einsatz von ABC-Waffen garantiert praktisch, daß dieses Szenario nicht lange halten wird. OPFOR-Doktrin ist sich dessen bewußt und hat sich entsprechend in den letzten Jahren geändert. Durchbruchsangriffe werden nicht mehr als Gelegenheiten angesehen, tief in die feindlichen Linien vorzudringen und dabei immer massive Vergeltungsmaßnahmen zu riskieren. Statt dessen sollen nach einem erfolgreichen Durchbruch alle Truppen, die hindurch können, sich wenden und so viel konventionelle Feuerkraft wie möglich auf die nicht unterstützten Flanken der durchbrochenen Verteidigungslinie anwenden. Das ist nicht nur militärisch klug, sondern auch politisch. OPFOR-Kommandanten wissen, daß hohe Verlustzahlen nicht dazu beitragen, daß die politische Meinung im Westen auf die Dauer hart bleibt.

Schließlich noch ein Wort zu den Verfolgungen. Im wesentlichen sind Operationen, die sich an einen erfolgreichen Durchbruch anschließen, eine Kombination aus Begegnungskämpfen und Verfolgungen, während die Verteidiger versuchen, sich neu zu formieren und die Bresche zu schließen. Verfolgungen beruhen auf den Prinzipien der Geschwindigkeit und Offensiven Ausrichtung, und es ist offensichtlich, daß nach OPFOR-Auffassung Verfolgungen eine Reihe kleiner Gefechte sind, in denen der Verfolger Flanken und Nachhut des Gegners stört, um ihn dazu zu zwingen, sich umzudrehen und in einer nachteiligen Position zu kämpfen. Trotz des langlebigen Glaubens, daß wir Schwächen bei Kommando & Kontrolle dazu nutzen können, koordinierte Angriffe in großem Maßstab nach der ersten Welle zu stören, müssen wir anerkennen, daß die OPFOR-Einheiten dafür ausgebildet sind, auf einem zerklüfteten Schlachtfeld zu kämpfen, auf dem eigene und feindliche Linien überlappen und unkenntlich werden. Unabhängig von den relativen Schwächen der Doktrin macht gerade dies OPFOR zu einem gefährlichen Gegner, der unseren Respekt verdient.

DEFENSIVOPERATIONEN

Obwohl OPFOR-Truppen vier mal so oft Offensivoperationen als Defensivoperationen trainieren, wäre die Annahme, sie seien auf die letzteren nicht vorbereitet, mehr als töricht. Die OPFOR-Verteidigungsdoktrin beruht auf größerer Kampferfahrung im realen Kampf als praktisch jede andere Militärdoktrin der Welt. Und obwohl der Großteil dieser Erfahrung aus dem 2. Weltkrieg stammt, gibt es auch moderne Beispiele. Anwendung dieser Doktrin durch die Ägypter behinderten die israelischen Gegenoffensiven im Krieg von 1973 ernsthaft und waren fast in der Lage, den Ausgang dieses Konflikts entscheidend zu ändern. Der einzige Faktor, der dies verhinderte, war die zweifellose Luftüberlegenheit Israels.

Die OPFOR-Verteidigungsdoktrin betont die Verzögerung eines Vorstoßes einer überlegenen feindlichen Streitmacht durch Zermürbung, indem defensive Stützpunkte um wichtiges Gelände gesetzt werden, das nicht leicht umgangen werden kann, und indem in Tiefe verteidigt wird, bis die Bedingungen für eine Wiederaufnahme der Offensive günstig sind. In dieser Philosophie finden sich viele Parallelen zur abgelehnten Idee General Depuys der aktiven Verteidigung (siehe vorigen Abschnitt). Der entscheidende Unterschied dazu besteht darin, daß die OPFOR im allgemeinen über eine ausreichend zahlenmäßige Überlegenheit verfügt, um diese Methode erfolgreich anzuwenden.

OPFOR-Doktrin erkennt zwei grundlegende Arten der Verteidigung an: die Schnellverteidigung und die geplante Verteidigung. Wie in der ALBD-Planung besteht der hauptsächliche Unterschied zwischen diesen beiden Arten in der Vorbereitungszeit. Die OPFOR sind sich bewußt, daß die Schnellverteidigung häufiger Anwendung findet angesichts der Geschwindigkeit der modernen Kriegführung. Doch je mehr Vorbereitungszeit man auf sie verwendet, desto ausgeklügelter wird der Verteidigungsplan.

Wenn die Zeit es erlaubt, spiegelt die OPFOR-Verteidigungsaufstellung ihre Offensivkampfformationen wieder. Aufgrund ihrer Erfahrungen mit der Wehrmacht im 2. Weltkrieg – und vielleicht auch wegen der Tendenz zu Umklammerungsangriffen bei der Offensive – meidet OPFOR-Doktrin koordinierte Linien einer aneinandergrenzenden Verteidigung zugunsten von Stützpunkten. Jeder Stützpunkt ist so angelegt, daß er einen kreisförmigen Perimeter verteidigt, so daß Einheiten in der Nähe der "Front" immer noch Feuerunterstützung für Flanken und Rücken bieten können. Anders ausgedrückt, jede Verteidigungsstellung ist darauf vorbereitet, ein Miniatur-Stalingrad zu werden und verbissen zu kämpfen, um den Feind so weit wie möglich zu zermürben. Außerdem wird ein Gegner, der sich zur Umgehung eines oder mehrerer solcher Stützpunkte entschließt, nicht nur mehr Stützpunkte auf seiner Front finden, sondern sich auch einer Bedrohung in seinem Rücken gegenüber sehen, falls einer der umgangenen Stützpunkte zur Offensive übergeht – was im allgemeinen der Fall ist, sobald sich die Gelegenheit bietet.

Scharmützel und Vorposten werden bis zu 50 km vor diesen Stützpunkten angeordnet, und beide sollen über den Vorstoß des Gegners Bericht erstatten und Artillerie- und Luftangriffe auf die gegnerischen vorrückenden Elemente anfordern. Hinter diesem Aufklärungsschirm werden Sie auf die OPFOR-Sicherheitszone stoßen. In dieser Verteidigungsschicht, die bis zu 15 km tief sein kann, finden Sie Truppen der zweiten Staffel in gut verschanzten Hinterhaltspositionen. Diese Einheiten können auch durch mobile Panzerreserven unterstützt werden. Das Ziel der Einheiten in der Sicherheitszone ist ebenfalls, den vorrückenden Formationen durch koordinierte Feuerkraft möglichst viel Schaden zuzufügen und den Schwung des Angriffs weiter zu verlangsamen, um der Hauptstreitmacht Zeit zur Vorbereitung zu geben.

Die nächsten Einheiten, auf die Sie treffen werden, sind Elemente der ersten Staffel der Hauptverteidigungsposition, die bis zu 5 km vor dieser Position liegen und gewöhnlich eine andere Achsenausrichtung als die Hauptposition haben. Dadurch wird leichter Zweifel an der Ausrichtung der Hauptposition aufkommen, und ein Gegner mag dazu verleitet werden, sich auf einer ungünstigen Achse zu nähern. Dies ist ein wichtiger Aspekt. In jeder Schicht der Verteidigung werden Sie feststellen, daß einzelne Einheiten so handeln, daß ein direkter Sturm auf sie die Flanke des Angreifers dem direkten Feuer einer anderen Einheit aussetzt. Außerdem werden Sie, sobald Sie die Vorhutelemente eines Stützpunkts angreifen, bemerken, daß mehr ATGMs zu den überlappenden Feuerbereichen beitragen.

OPFOR-Einheiten in Verteidigungspositionen haben festgelegte Verantwortlichkeitsbereiche innerhalb des von ihnen angelegten Feuersacks, und all ihre Waffen sind vorher so ausgerichtet worden, daß sie diese Bereiche abdecken. Da jedoch das Manöverkonzept der OPFOR-Doktrin Manöver von Einheiten UND Feuer einschließt, wird jede Einheit mindestens einen vorgeplanten Feuerbereich haben, der deutlich von der Achse ihres Hauptbereichs abweicht. Kurz gesagt, die Verteidiger haben zwei oder drei vorgeplante, gut vorbereitete Feuersäcke um ihre Stellungen herum, wodurch sie größere Chancen haben, Sie in einem zu fangen, ohne daß sie ihre Positionen neu ausrichten müssen, um sich um eine unerwartete Annäherungsroute zu kümmern.

Die Verteidigung an den Stützpunkten wird vom Bataillons- bis zum Zuglevel koordiniert. Einzelne Züge werden die Formation annehmen, die dem Gelände entspricht, das ihnen zugeteilt wurde (Linie, Keil, rechte Staffel usw.), und ihren eigenen Mini-Stützpunkt anlegen. Kompanie-Stützpunkte sind Komplexe ineinander greifender und sich gegenseitig unterstützender Zug-Stützpunkte. Bataillons-Stützpunkte bestehen aus mehreren Kompanie-Stützpunkten und so weiter. Jeder Bataillons-Stützpunkt wird außerdem eine mobile Reserve haben, die bereit ist, eine Gegenoffensive zu starten, sobald die Gelegenheit sich bietet. Wenn diese Reserven angreifen, kämpfen sie nach der Doktrin für Begegnungsgefechte.

Wie Sie sehen, verläßt sich auch die Verteidigungsdoktrin auf aufeinanderfolgende Truppenwellen, um die Prinzipien der OPFOR-Doktrin auf jeden Angreifer anzuwenden und ihn aufzureiben, bevor er sein Ziel erreichen kann. Da es von Natur aus schwieriger ist, den Schwung einer Offensive zu halten, als angesichts einer Offensive eine Verteidigung aufzubauen, wird die Aufgabe eines ***M1 Tank Platoon II***-Kommandanten um einiges schwieriger, wenn er sich entschlossenen OPFOR-Verteidigern gegenübersieht. Ihre Gegner besitzen unterschiedliche Fähigkeiten in der Ausführung dieser Doktrin, abhängig von Ihrem Operationsschauplatz, doch Sie dürfen die Stärken dieses Konzepts nicht unterschätzen. Einige Gegner werden ihm gerecht, andere weniger, doch Sie können nicht wissen, was da auf Sie zukommt. Plan Sie für den schlimmsten Fall, und hoffen Sie, angenehm überrascht zu werden.

KAPITEL 13

DIE ZUKUNFT DES PANZERKAMPFS

Jede Diskussion über die Zukunft von Konflikten, seien Panzer- oder andere Kämpfe, muß dem Wesen nach eher eine Diskussion über Politik und Technologie sein als über Militärtheorie. Mit der Zeit wird sich das militärische Denken anhand der Entwicklungen in den anderen beiden Bereichen verändern, so wie die Meinung der Öffentlichkeit nach dem Vietnamkrieg dazu führte, daß die Truppenstärke reduziert wurde, und die Entwicklung von Flugzeugträgern die alten Schlachtschiffe überflüssig machte. Um dieses Thema angemessen zu bedenken, ist es besser, sich die Gründe für die Veränderungen anzusehen als ihre Formen.

Man muß nur einen Blick in technische oder militärische oder waffentechnische Zeitschriften werfen, um auf lebendige Debatten darüber zu stoßen, wie die künftigen bedeutenden Waffensysteme "das Schlachtfeld revolutionieren" werden. Es existiert jede Menge Material über elektromagnetische Rail-Geschütze, "unbesiegbare" Gegenmaßnahmensysteme und selbst automatische Waffengattungen. Sicher haben solche Diskussionen ihren Platz, doch meistens ist dieser Platz weit entfernt von der politischen Realität von heute.

Der Einfluß des aktuellen politischen Klimas auf die Militärindustrie überrascht niemanden, der ihre historischen Wurzeln kennt. Truppenreduzierungen folgen stets einem größeren Konflikt, und zwei bedeutende Konflikte haben in den letzten zehn Jahren ihr Ende gefunden: der Golfkrieg und der Kalte Krieg. Viele halten den letzteren nicht für einen "Krieg" an sich, denn sie haben die täglichen "Kämpfe" nicht gesehen. Außerdem waren die tatsächlichen Verluste an Menschenleben gering und über viele Jahre verteilt. Doch in praktisch jedem anderen Sinne des Wortes handelte es sich um einen Krieg, und er verursachte einen militärischen Aufbau – mit Kosten, die die amerikanischen Ausgaben im 2. Weltkrieg weit in den Schatten stellten.

Wenn die Reduzierung weiterhin kompliziert wird durch Gesetzgebung, die einen ausgeglichenen Haushalt und eine Senkung des staatlichen Defizits fordert (das während des Kalten Kriegs auf schwindelerregende Höhen kletterte), ist das politische Klima nicht günstig für Forschung und Entwicklung von umwerfenden Waffensystemen. Die Realität dieses politischen Klimas ist, daß im Falle unvorhergesehener politischer Veränderungen oder des Ausbruchs eines Kriegs im großen Maßstab vom Militär bei weniger Mitteln mehr erwartet wird, als dies in der Vergangenheit der Fall war. Wenden wir uns nun dem Thema zu, wie dieser Trend sich im Bereich des Panzerkampfs auswirkt.

ABRAMS HEUTE, MORGEN UND DARÜBER HINAUS

Der blendende Erfolg des Abrams MBT im Golfkrieg erfüllte einen zweiten und weniger willkommenen Zweck. Er machte alle künftigen Gegner auf ein Raubtier aufmerksam, das eines Tages in ihrer Mitte auf Jagd gehen konnte. Die Panzerabwehrtechnologie entwickelt sich täglich weiter, und in einem Klima, das die Army daran hindert, einen klaren Nachfolger für den Abrams zu entwickeln, muß diese die technischen Fortschritte mit eigenen Verbesserungen kontern. Es gibt zunehmend Anhänger der Theorie, daß Raketen die Direktfeuerfähigkeiten des MBT überflüssig machen (so wie die Cruise Missiles die Bedrohung durch Schiffsgeschütze auslöschte und das Schiffsdesign für immer änderte), und die Army sucht nun nach Möglichkeiten, den Abrams wenigstens bis 2015 am Leben zu halten.

Die Methode, die von der Army dabei angewendet wird, ist allen Zweigen der Streitkräfte gemein – das SEP (Service life Extension Program - Dienstdauerverlängerungsprogramm). SEP-Initiativen und ECPs (Engineering Change Proposals – Technische Veränderungsvorschläge) sind natürliche Nebenerscheinungen eines Anschaffungssystems, in dem 20 Jahre dauernde Entwicklungszyklen für neue Waffensysteme keine Seltenheit darstellen. Sie sind eher nötige Krücken – Wege, schnell in den Genuß neuer Technologie zu kommen und Einsatztruppen auf der höchsten Stufe der Kampfbereitschaft zu halten.

Während der Aufbauphase für Operation Desert Shield wurden über 1000 M1s im Feld mit M1A1-ECP-Ausrüstung aufgerüstet, und das 105 mm-Hauptgeschütz wurde durch den stärkeren 120 mm-Geschützlauf ersetzt. Vor diesem Konflikt erhielten die meisten dieser Aufrüstungen keine Geldmittel, doch die Gefahr eines drohenden Krieges pflegt die Mittel großzügiger fließen zu lassen. In der Zeit zwischen Konflikten gehen Aufrüstungen allmählicher vor sich. Seit Ende des Golfkriegs hat die Army eine weiteres verbessertes Modell in die Produktionsserie eingeführt, und über 1000 M1A2-Panzer sind fertiggestellt worden. Der größte Teil der existierenden Flotte früherer Modelle muß jedoch noch die bedeutenden Leistungsaufwertungen erhalten, die die neuen Modelle auszeichnet. Bevor wir uns dem derzeitigen Zeitplan dieser Aufwertungen zuwenden – und auch etwas über das dritte neue Panzermodell erfahren, den M1A3 –, wollen wir die Vorteile der M1A2-Panzer gegenüber ihren Vorgängern untersuchen, die entscheidend dabei halfen, den Golfkrieg am Boden zu gewinnen.

M1A2-AUFWERTUNGEN

Da das grundlegende Designelement des Überlebens der Besatzung bereits vom M1A1 relativ gut erfüllt wurde, konzentrierte man sich bei der Aufrüstung des M1A2 darauf, die Zuverlässigkeit und Bedienungsfreundlichkeit des Panzers zu verbessern. Das Integrierte Informationssystem zwischen den Fahrzeugen (Inter-Vehicular Information System /IVIS) ist das Kernstück des neuen Modells. IVIS verfügt über parallele Schaltkreise, macht Mikroprozessor- und Verteilerschienenübertragung überflüssig und besitzt eingebaute Diagnostik und ist infolgedessen in der Lage, Schock, Kampfschäden und Umweltextremen zu widerstehen. Das IVIS erhöht das Situationsbewußtsein dramatisch, ein wichtiges Element für Überleben und Einsatzerfolg (vgl. **Doktrin der U.S. Army**).

Das Situationsbewußtsein wird dadurch erhöht, daß die elektronischen Sensoren und Subsystemkomponenten des IVIS die Zielidentifizierung, die Steuerung und Navigationsfunktionen vereinfacht, die alle die Besatzung von ihrer Hauptaufgabe ablenken können, nämlich den Panzer im Kampf einzusetzen (in Militärkreisen manchmal als "den Panzer kämpfen" bezeichnet). Diese Aufrüstungen geben Kommandanten und Schützen die Möglichkeit, ihre Augen "außerhalb" des Panzers zu halten, um nach Zielen zu suchen, statt sich darauf zu konzentrieren, wo sie sich in Beziehung zu anderen verbündeten Einheiten oder anderen Verwaltungsfunktionen befinden.

Die Beobachtungsfähigkeit wird weiterhin dadurch erhöht, daß der Kommandant außerdem eine unabhängige Wärmesicht (Commander's Independent Thermal Viewer/CITV) erhalten hat. Dieses System gibt dem Kommandanten eine Allwetter-360°-Ansicht des Schlachtfelds und die Fähigkeit, Ziele zu bestimmen und an den Schützen weiterzugeben. Während also der Schütze auf ein zuvor bestimmtes Ziel feuert, kann der Kommandant das nächste Ziel angeben, so daß der Geschützturm automatisch darauf schwenkt, nachdem der Schuß aufs letzte Ziel abgegeben ist. Das M1A2-Modell besitzt auch eine Dualachsenstabilisierung für die Schützensicht, im Gegensatz zur reinen Hebungsstabilisierung im M1A1. Dadurch wird die Geschwindigkeit , mit der er sich auf ein neues Ziel einstellen kann, sehr erhöht. In einer Umgebung mit zahlreichen Zielen kann eine gut ausgebildete M1A2-Besatzung pro Minute sechs bis acht präzise Schüsse abgeben, wenn sie diese Systeme nutzt.

Weitere Merkmale der M1A2-Serie umfassen vorkonfigurierte Verkabelung und Raum für andere technische Veränderungen, die Teil der M1A3-Serie werden, doch für die M1A2-Serie nicht subventioniert oder noch nicht abgeschlossen waren. Dazu zählen das MICAD-System (Multi-purpose Integrated Chemical Agent Detection/Integriertes Mehrfacherfassungssystem für chemische Stoffe), das BCIS (Battlefield Combat Identification System/Gefechtsidentifikationssystem) und andere Funktionen, die Überlebensfähigkeit und Gefechtseffizienz erhöhen sollen.

M1A2-SEP

Die ersten M1A3 Abrams MBTs werden erst im Jahre 2000 vom Fließband rollen, und es ist geplant, von diesem Zeitpunkt bis zum Jahre 2016 über 1000 Panzer zu bauen. Wenn die letzten dieser Panzer fertiggestellt sind, werden die meisten Modelle der M1A1-Serie (einschließlich der verbesserten M1s) durchschnittlich 30 Jahre alt sein. Natürlich werden diese älteren Modelle nicht einfach ausrangiert, sondern der Reserve und der Nationalgarde zugeteilt. Der Hauptpunkt bei diesen Tatsachen ist, daß die gegenwärtige Generation der M1A2-Panzer wenigstens bis zu diesem Zeitpunkt in Dienst sein werden. Betrachten wir nun die Maßnahmen, die die Army unternimmt, um die M1A2s aufzuwerten.

Es stehen Mittel für die Aufwertung durch das SEP für etwa 1000 M1A2s zur Verfügung, wodurch im Jahre 2016 die Zahl der M1A2(SEP)/M1A3-Hauptkampfpanzer circa 2000 betragen wird, wobei rund 5000 ältere Modelle in Reserve sind. Der Schwerpunkt des M1A2-SEP-Programms liegt – wie bereits erwähnt – auf der Entwicklung von Gegenmaßnahmen zu kürzlichen und erwarteten Fortschritten in der Panzerabwehrtechnologie. Täuschen Sie sich nicht – die einzigen Gegenmaßnahmen zur Panzerabwehr sind nicht etwa alle defensiver Natur! Viele SEP-Verbesserungen haben zum Ziel, den Abrams noch gefährlicher zu machen. Denken Sie daran: Die beste Gegenmaßnahme zu einer Bedrohung ist, sie zu beseitigen, bevor sie sich auswirken kann.

Die auffallendste Aufwertung durch das SEP ist der Einbau eines verbesserten vorwärts gerichteten Infrarotsystems (Forward Looking Infra-Red/FLIR). Die jüngste Generation dieser Technologie übertrifft bei weitem alles, was Ihnen in ***M1 Tank Platoon II*** begegnet. Nicht nur werden die Wärmespuren von Fahrzeugen und Truppen leicht erkennbar, die Temperaturschwelle, bei der sie sichtbar werden, hat sich entscheidend gesenkt. So entscheidend, daß Sie bei der niedrigsten Einstellung Wärmespuren von Truppen entdecken können, die vor einer Stunde hier vorbeigezogen sind. Und das trifft nicht nur auf große Fahrzeuge zu, diese FLIR-Systeme können die Fußspuren einzelner Soldaten entdecken!

Das zuvor erwähnte Gefechtsidentifikationssystem liefert weitere Informationen für das IVIS und stellt somit eine große Hilfe bei der Festsetzung von Bedrohungsprioritäten dar. Wie Sie bereits wissen, ist es die Aufgabe des Kommandanten, wenn Feindkontakt hergestellt ist, die Priorität von Zielen für Angriffe festzulegen, um die Bedrohungen zuerst auszuräumen, die dem Einsatz am gefährlichsten werden können (siehe **NTC-Lehrgang**). Das kann zu einer schwierigen Aufgabe werden, wenn das Gebiet viele Ziele aufweist und besonders wenn jemand auf Sie zurückfeuert. Jede Hilfe bei der Bedrohungsklassifizierung ist eine unmittelbare Unterstützung für die Truppen.

So wie die passiven elektronischen Sensorensysteme auf Schlachtschiffen der Marine Ziele am Horizont klassifizieren, verarbeitet das BCIS Audio- und elektronische Emissionen (wie die Millimeterwellen-Radars, z.B. Longbow), optische Daten und andere Informationen und vergleicht sie mit einer Datenbank bekannter Charakteristika. Natürlich gibt es einige Überlappungen bei verschiedenen Bedrohungen, so daß die Systembediener die Klassifizierung verfeinern müssen, indem sie Emissionen mit verschiedenen Profilen vergleichen, es sei denn, sie finden eine so deutliche Übereinstimmung, daß es sich wirklich nur um diese eine Bedrohung handeln kann. Falls die taktische Situation die sofortige Klassifizierung ohne das Eingreifen eines Bedieners notwendig macht, gibt ein Standardmodus die schlimmste Möglichkeit für die entdeckten Emissionen an. Auf diese Weise wird die Gefahr, daß eine starke Bedrohung übersehen oder unterschätzt wird, minimiert.

Das MICAD-System ist ein extrem empfindliches Sensorensystem, das darauf ausgerichtet ist, Besatzungen rechtzeitig vor ABC-Stoffen zu warnen, so daß sie geeignete Maßnahmen ergreifen können. Obwohl manche Experten glauben, daß die Wahrscheinlichkeit des Einsatzes von Massenvernichtungswaffen, wie biologische und chemische Kampfstoffe, drastisch abgenommen hat, sind viele anderer Meinung. In Ermangelung eines deutlich polarisierten und definierten Konflikts, wie es der Kalte Krieg war, meinen viele kleinere Nationen, daß sie das autonome Recht besitzen, solche Waffen zu entwickeln und anzuwenden. Und die jüngsten Ereignisse im Irak unterstützen die pessimistische Haltung deutlich.

Andere SEP-Aufwertungen sind u.a. eine verbesserte GPS-Navigation und der Einbau eines EPLRS (Enhanced Position Locating Reporting System/Verbessertes Positionsortungs- und Meldesystems), das in Verbindung mit GPS die möglichen Kreisfehler(CEP/Circle Error Probable) bei Informationen reduzieren soll, die in das IVIS einfließen. Eine Vereinheitlichung der Berichtstruktur bei Kommando & Kontrolle der Army wird auch durch eine Software-Aufwertung unterstützt, die als Gemeinsame Operationsumgebung (Common Operating Environment/COE) bekannt ist.

Natürlich stellen alle diese neuen Systeme erhöhte Ansprüche an die Stromversorgung des Panzers und erhöhen außerdem die Temperatur, die in den Besatzungsräumen entsteht. Daher enthält das M1A2-SEP-Paket zusätzlich ein Außenstromaggregat (Under Armor Auxiliary Power Unit/UAAPU). Dadurch wird die Zeit verlängert, die die inneren Elektroniksysteme online bleiben können, während die Hauptenergieversorgung des Panzers außer Betrieb ist (eine Situation, die als "stille Wache" bezeichnet wird). Nicht nur werden Tarnung und Lebensdauer des Panzers erhöht, das UAAPU senkt außerdem den Treibstoffverbrauch und die Motorenabnutzung. Dadurch wird die effektive Reichweite des Panzers (Fahrtreichweite, nicht Feuerreichweite) vergrößert und die Zeit zwischen Wartungsperioden verlängert.

DER M1A3

Die ersten M1A3-Panzer sollen mit allen M1A2-SEP- und ECP-Veränderungen als Bestandteile der ursprünglichen Produktion in Dienst gestellt werden. Doch wie steht es mit Veränderungen, die aufgrund der natürlichen und unvermeidlichen Entwicklung in diesem Bereich folgen werden? Zum Zeitpunkt der Abfassung dieses Handbuchs waren noch keine Geldmittel für solche Programme verabschiedet, doch viele Programme werden bereits diskutiert. Wir stellen einige vor, ohne allerdings wissen zu können, welche dann wirklich in die Tat umgesetzt werden.

Einige Offensiv-Aufwertungen, die im Gespräch sind, beinhalten Head-Up-Displays (HUDs) im Stil der Air Force auf den Kampfschirmen der Besatzung, um das Situationsbewußtsein zu erhöhen. Da immer mehr Panzersysteme automatisiert werden und die digitalen Systeme veralten, könnte der M1 zu einem so unkomplizierten Fahrzeug werden, wie es die F-16 und F-18 durch ihre elektronischen Flugsteuersysteme wurden. Sollte dies geschehen, sind Head-Up-Displays eine natürliche Folge, denn die Besatzung kann dann ihre zusätzliche Aufmerksamkeit, die durch die Automatisierung anderer Funktionen gewonnen wird, dort einsetzen, wo es am meisten darauf ankommt – bei der Ortung und Vernichtung des Feindes.

Andere Offensiv-Verbesserungen, die diskutiert werden, sind automatisierte Zielverfolgungs- und Kampfsysteme. Solche Aufwertungen gibt es bereits in anderen Waffensystemen, wie dem Aegis-Sensorensystem auf modernen Kreuzern und Zerstörern der Marine. Modifizierte Versionen könnten Software-Aufwertungen zum existierenden IVIS sein. Obwohl keine Laufvergrößerung des Hauptgeschützes geplant ist, sind weitere Varianten der Smart-Munition in Vorbereitung, die bei Dachangriffen und Angriffen auf gedeckte Stellungen eingesetzt werden können.

Auf der Defensivseite wird die Cobham-Panzerung verbessert, und künftige Modelle könnten selbst eine Außenschicht radarabsorbierenden Materials aufweisen (Stealth-Technologie), um mehr Schutz gegen die neuen Millimeterwellen-Radars zu bieten. Rauchgranaten, die Entdeckung durch Longbow-Systeme verhindern, sind bereits in Gebrauch, doch ihre Wirkungsdauer ist natürlich begrenzt.

Da die ATGMs zu immer moderneren Fire-and-Forget-Waffen werden – mit immer kürzeren Flugzeiten –, müssen auch die Verteidigungssysteme an Bord weiter entwickelt werden, um diesen Bedrohungen automatisch entgegenzuwirken, ohne daß die Besatzung eingreifen muß. Und wieder existieren viel Parallelen zu den Entwicklungen bei der Navy. Einige der erforschten Defensivsysteme verwenden Düppel (schmale Metallstreifen, die den Radarsuchkopf verwirren), Leuchtkörper zur Behinderung von Infrarot-Suchköpfen, Generierung falscher Ziele und eine Menge anderer, bewährter (alter) Tricks, um Raketen unschädlich zu machen – und alles hübsch neu für den Panzer verpackt. Selbst die kleinen Versionen der Vulcan Phalanx sollen sichere Treffer auf anfliegende Raketen gehabt haben, doch die besonderen Doppler- und Horizontwinkelbedingungen, die für ein korrektes Gefechtsfenster nötig sind, wären zu Land schwieriger zu schaffen als auf See. Andere Systeme sind im Gespräch, darunter abweisende Panzerung, die vor dem Auftreffen auf sich nähernde Bedrohungen reagiert.

Das Fazit all dieser Dikussionen ist, daß Technologie weiter das Gefechtsfeld bestimmen wird, doch die Entwicklungen, die sich natürlich daraus ergeben, sind häufiger evolutionär als revolutionär. Der Hauptkampfpanzer ist nicht, wie manche uns weismachen wollen, Vergangenheit und dazu bestimmt, im ALBD-Konzept des nächsten Jahrhunderts auszusterben. Nein, betrachtet man die augenblicklichen Überlegungen, dann bleibt der M1A3-Panzer wenigstens bis Mitte des nächsten Jahrhunderts im Dienst.

GLOSSAR

AAR	After-Action Review. Einsatzbesprechung nach erfolgter Mission. Eine kritische Evaluierung der Leistung aller Kampfteilnehmer in Form eines Manövers oder einer Simulation.
ACR	Armored Cavalry Regiment. Panzer-Kavallerieregiment.
AGM-65	Siehe *Maverick*.
AGM114	Siehe *Hellfire*.
AH-1	Huey Cobra, amerikanischer Angriffshelikopter.
AH-64	Apache, U.S. Angriffshelikopter.
Alternative Position	Eine sekundäre Gefechtsposition, die gewöhnlich eingenommen wird, wenn die primäre ungünstig ist. Alternative Positionen müssen so situiert sein, daß die Rolle der Einheit im Zug-Feuerplan erhalten bleibt.
APC	Armored Personnel Carrier. Schützenpanzer.
APFSDS	Armor-Piercing, Fin-Stabilized, Discarding-Sabot round; Panzerdurchdringende flügelstabilisierte Munition mit moderner Geschossführung. Siehe auch Langstab-Durchdringer. Diese Munition besteht aus abgereichertem Uran und kann die Panzerung jedes aktuell im Dienst stehenden OPFOR-Fahrzeugs durchdringen.
AOBC	Armor Officer Basic Course, Grundausbildung für Panzeroffiziere in Fort Knox, Kentucky.
Sammelpunkt	Festgelegtes Gebiet, in dem sich Truppen zur Vorbereitung auf künftige Aktionen sammeln.
AT-#	NATO-Kennzeichnungssystem, das für gewöhnlich zur Identifizierung von Sowjetischen Panzerabwehr-Lenkflugkörpern benutzt wird. Die Zahl bezeichnet das Modell für taktische Zwecke.
ATGM	Anti-Tank Guided Missile. Panzerabwehr-Lenkflugkörper.
Annäherungsroute	Die gewählte Marschroute einer Angriffstruppe, auch als Vorstoßachse bezeichnet.

Battle Position (BP)	Kampfposition. Eine Verteidigungsstellung an der erwarteten Annäherungsroute des Feindes.
Blazer	Der NATO-Spitzname für die erste Generation sprengstoffbeständiger Panzerung der israelischen Armee.
BMP-#	Russisches Infanterieabwehrfahrzeug, das Gegenstück zur Bradley-Serie. Je höher die Zahl, desto moderner und stärker die Plattform.
C3I ("See-Three Eye")	Kommando, Kontrolle, Kommunikation und Aufklärung.
Challenger I	Britischer Kampfpanzer der 80er Jahre. Erster britischer Panzer, bei dem die spezielle Cobham-Panzerung zum Einsatz kam.
Challenger II	Die neueste Variante der britischen Challenger-Serie. Zu den Verbesserungen gehören eine neue Panzerung (Cobham-Panzerung der zweiten Generation), ein 120mm-Geschütz und fortschrittliche elektronische Komponenten.
Cobham Armor	Eine revolutionäre neue Art der Panzerung, entwickelt von den Forschungseinrichtungen der britischen Armee in Cobham, England, bei der RHA-Stahlkomponenten (RHA – Rolled Homogenous Armor – Gewalzte Homogenstahllegierungen) mit dazwischenliegenden Schichten aus einer speziellen Keramikverbindung verwendet werden. Cobham-Panzerung ist ein wichtiger Faktor der Überlebensfähigkeit des M-1m, und ihre Spezifikation und das Produktionsverfahren sind ein wohl gehütetes NATO-Geheimnis.
CID	Commander's Integrated Display. Integriertes Display des Kommandanten.
CINC	Commander In Chief. Oberbefehlshaber.
CITV	Commander's Independent Thermal Viewer. Unabhängiges Wärmesichtgerät des Kommandanten.
Close Air Support (CAS)	Luftnahunterstützung. Hubschrauber und Starrflügler, die gegnerische Ziele in der Nachbarschaft eigener Truppen angreifen.

Kombinationspanzerung	Die sowjetische/russische/OPFOR-Bezeichnung für Panzerung aus Schichten gewalzter homogener Stahllegierungen und Keramiklaminaten, weniger effektiv als die Cobham-Panzerung.
Comanche	Neu entwickelter amerikanischer Aufklärungshelikopter RAH-66, noch im Prototypstadium.
Toter Winkel	Ein Gebiet, das nicht beobachtet oder durch Feuer gedeckt werden kann, wegen Geländemerkmalen, der minimalen oder maximalen Waffensystemreichweite oder wegen der Grenzen der Sensoren oder Systeme, die die Waffen lenken.
Entscheidungsgefecht	Gefecht, in das eine Einheit voll verwickelt ist und das sie nicht abbrechen kann. Diese Gefechte müssen gewonnen oder verloren werden.
Entscheidendes Gelände	Gelände, das entscheidenden Einfluß auf den Ausgang eines Einsatzes hat, auch als "Schlüsselgelände" bezeichnet.
Gedeckte Stellung	Aufstellung hinter einem Hang oder Geländemerkmal, um eigene Truppen vor Beobachtung oder direkten Feuerangriffen des Gegners zu schützen. Schützt nicht vor indirektem Feuer wie Artillerie- oder MLRS-Angriffen.
DID	Driver's Integrated Display. Integriertes Display für den Fahrer des M1A2.
DPICM	Dual Purpose Improved Conventional Munitions. Verbesserte konventionelle Doppelzweckmunition. Diese Artilleriemunition feuert Bömbchencluster auf bekannte oder vermutete Feindstellungen und bedeckt das Gebiet mit einem gefährlichen Feuerteppich.
Dragon	Eine tragbare optische Verfolgungspanzerabwehrrakete, wie die TOW.

ECM Electronic Counter Measures. Elektronische Gegenmaßnahmen.

Gefechtsgebiet Der Ort, an dem ein Kommandant erwartet, einen Gegner anzugreifen und zu vernichten. Die Gebiete sind weiter in Sektoren oder Feuerbereiche aufgeteilt, und einzelne Einheiten oder kleine Gruppen von Einheiten sind für jeden dieser Bereiche zuständig. *Siehe auch* Feuersack.

ERA Explosive Reactive Armor. Sprengstoffbeständige Panzerung. Ein zusätzliches Panzerungssystem, bei dem hochexplosiver Sprengstoff zwischen Stahlplatten gelagert wird. Der Sprengstoff explodiert, wenn er von Hohlladungs-Jetmunition oder einem Langstab-Durchdringer getroffen wird. Die ERA der ersten Generation war dazu gedacht, die Effektivität von Hohlladungs-Jetmunition zu mindern. Die zweite Generation war dazu noch besser geeignet, konnte aber gleichzeitig Langstab-Durchdringer unschädlich machen. Nach der Verwendung muß diese Komponente ersetzt werden.

FAADS Forward-Area Air-Defense System; Vorwärts gerichtetes Luftverteidigungssystem. Eine Bradley-Variante, die den TOW-Launcher mit vier Stinger-SAMs (Surface-to-Air Missile - Boden- Luft-Rakete) ersetzt.

FASCAM Field Artillery SCAatterable Mines; Streuminen.

Feuersack Ein gut geplantes Gefechtsgebiet, in dem direktes und indirektes Feuer aus zahlreichen Quellen einen Gegner festhalten und vernichten, bevor er das Gebiet verlassen kann.

FIST FIre Support Team; Feuerunterstützungsteam. Ein Element auf Bataillonslevel, das die indirekte Feuerunterstützung für Kompanie- und Zugoperationen koordiniert.

FLIR	Forward-Looking InfraRed. Vorwärts gerichtetes Infrarotsystem.
Lücke	Jede Lücke in den Feuerbereichen eines Feuerplans, die vom Gegner gesucht und ausgenutzt werden.
GCDP	The Gunner's Control and Display Panel. Steuer- und Displayfeld des Schützen, M1A2.
GPS	Global Positioning System; Eine Reihe von Satelliten, die (mit geringen Abweichungen) die genaue Position einer Einheit ermitteln können. In großem Maßstab von den U.S.A. im Golfkrieg eingesetzt.
HE	High Explosive. Brisanzsprengstoff.
HEAT	High-Explosive Anti-Tank. Hochbrisante Panzerabwehrmunition. Siehe auch *Hohlladungs-Sprengkopf*.
Hellfire	Lasergelenkte Langstrecken-Panzerabwehrrakete der U.S.-Armee, Hauptwaffe vieler Angriffs-Helikopter der westlichen Welt.
Hellfire II	Die nächste Generation der Hellfire-Rakete, ausgestattet mit einem Millimeter-Wellenlängen-Radarsuchgerät. Die Hellfire II ist eine "intelligente" Waffe, da sie mit Hilfe eines fortschrittlichen Suchgeräts zwischen verschiedenen Arten von Zielen unterscheiden kann.
HEI	High Explosive Incendiary. Hochbrisanz-Sprengsatz.
HESH	High Explosive Squash Head. Hochbrisanz-Drucksprengkopf.
HETS	Heavy-Equipment Transporter System; Schwertransportsystem. Ein großer Zug-Trailer, der schwere Fahrzeuge (beispielsweise die Panzer der M1-Serie) transportieren kann. Beseitigt unnötige Belastung der transportierten Einheiten und verlängert ihre Dienstdauer.

HE-VT	High-Explosive, Variable-Time fuse. Variabler Brisanz-Zünder.
HMMWV	High-Mobility Multi-purpose Wheeled Vehicle (ausgesprochen: Humvee). Auch als "Hummer" bekannt. Der "Jeep" der 80er/90er Jahre. Mehrzweck-Radfahrzeug von hoher Geländemobilität.
HUD	Head-Up Display.
Gedeckte Position	Gefechtsposition, bei der die Geschützmündung den niedrigsten Teil des Fahrzeugs bildet, der direktem Feuer ausgesetzt ist.
IFV	Infantry Fighting Vehicle. Infanterie-Kampffahrzeug.
IVIS	Inter-Vehicular Information System; Integriertes Informationssystem. Das neue Computer-Netzwerk, das in allen M1A2 MBTs installiert ist.
Javelin	Die Nachfolgerin der Dragon ist leichter, kann schneller eingerichtet werden und ist die erste geschulterte Panzerabwehrrakete der Welt. Bei der Javelin sind Kabel unnötig, da sie über einen fortschrittlichen Infrarot-Sucher verfügt, der vor dem Feuern auf das Ziel aufschließt. Wie bei der Sidewinder muß der Suchkopf der Javelin vor dem Abfeuern auf die Wärmespur des Ziels aufschließen.
J-STARS	Joint Services Tactical Radar System - Gemeinsames Angriffsüberwachungsradarsystem - Aufklärungsflugzeug auf der Grundlage des Flugwerks der Boeing 707 (genannt E-8), ausgestattet mit Radar mit künstlicher Strahleröffnung zur Erkennung von Bodenzielen aus Hunderten von Kilometern Entfernung. Kann Informationen an Divisions- und Corps-Bodenstationen übermitteln.
JTF	Joint Task Force. Gemeinsamer Kampfverband.
Kiowa Warrior	OH-58D-Aufklärungs- und Angriffshelikopter.
Leopard I	Deutscher Kampfpanzer der 70er Jahre.

Leopard II	Deutscher Kampfpanzer der 80er Jahre. Besitzt dieselbe Offensiv-Kapazität wie die Panzer der M1-Serie, verfügt aber über eine geringere Panzerung (keine Cobham-Panzerung).
Longbow	Millimeterwellen-Radar zur Erkennung von Boden- und Luftzielen bei jeder Witterung oder Tageszeit für das D-Modell oder den AH-64 Apache-Angriffshelikopter.
Langstab-Durchdringer	Die moderne kinetische Energie-Munition, ähnlich einem 0,46-to-0,61-m langen, 4,54kg schweren Metallpfeil. Diese Pfeile erreichen Geschwindigkeiten von bis zu Mach 4, wenn sie aus einem großkalibrigen Panzergeschütz abgefeuert werden. Der Langstab-Durchdringer wendet eine gewaltige Kraft auf einen kleinen Punkt auf der Panzerungs-Oberfläche aus.
M1 Abrams	Amerikanischer Kampfpanzer der 80er Jahre, benannt nach General Creighton Abrams, der ihn in Auftrag gab. Nachfolger des M60. Erster amerikanischer Panzer mit spezieller Cobham-Panzerung und einem 105 mm-Hauptgeschütz.
M1A1	Verbesserter M1-Panzer mit Cobham-Panzerung der zweiten Generation und dem 120mm-Rheinmetallgeschütz.
M1A1 HA	Die Schwerpanzervariante der M1-Serie. Dieser Panzer führte im Panzerungspaket abgereichertes Uran mit, das gegen kinetische Langstab-Durchdringer schützen sollte.
M1A2	Die neueste Version der M1-Serie. Wies alle Verbesserungen des M1A1 HA und zusätzlich neue Sensoren und ein fortschrittlicheres internes Computersystem auf. Dies ist der Panzer, den Sie in ***M1 Tank Platoon II*** befehligen.

M2/M3 Bradley	Amerikanisches Infanteriekampffahrzeug der 80er Jahre.
M60	Amerikanischer Kampfpanzer der 60er Jahre, der immer noch Anwendung findet im Marine Corps und aktiven und Reserveeinheiten der Army und Nationalgarde.
M106	Mobiler 81mm-Mörser, am Chassis des M113 angebracht.
M109A6	Paladin 155mm- Haubitze mit Eigenantrieb.
M113	Amerikanischer Schützenpanzer der 60er Jahre.
M125	Mobiler 106mm-Mörser, am Chassis des M113 angebracht.
M270	Kombiniertes MLRS-Träger/-Launcher-Fahrzeug.
M577	Mobiler Kommandoposten mit Chassis des M113.
M901	M113-Chassis mit ausfahrbarem Doppellauncher und optischer Verfolgung von TOW-Panzerabwehrraketen.
Maverick	Laser- oder infrarotgesteuerte Luft-Boden-Rakete.
MBT	Main Battle Tank. Kampfpanzer.
MFDs	Multi-Function Displays. Multifunktions-Displays.
MILES	Integriertes Laser-Mehrzwecksystem. MILES bietet eine "Nicht-schießen"-Methode für die Bodenkampf- (und zum Teil Luftkampf-)Ausbildung und hält dabei die Ergebnisse fest.
MLRS	Multiple-Launch Rocket System. Stalinorgel. Ein modifizierter M2-Bradley-Rumpf mit zwei 6-Zellen-Raketenpacks.
NATO	North Atlantic Treaty Organization. Nordatlantik-Pakt.

ABC	Atomare, Biologische und Chemische Waffen.
NCO	Non-Commissioned Officer. Unteroffizier.
NTC	Nationales Ausbildungszentrum der U.S. Army in Fort Irwin, Kalifornien.
RCN	Reconnaissance. Aufklärung.
SLAP	Special Load, Armor Piercing; Spezialladung, panzerdurchdringend. Eine besondere Durchdringungsmunition aus abgereichertem Uran, die von den U.S. Marines für das M2HB 0,50Kal.-MG benutzt wird.
UAV	Unbemannte Aufklärungsdrohne.

APPENDICES

APPENDIX A, AUSRÜSTUNG

U.S.-FAHRZEUGE

M1A2 ABRAMS
Hauptkampfpanzer

Besatzung:	4
Bewaffnung:	1 x 120mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 7,62mm MG (AA), 1 x 12,7mm MG (AA), 2 x 6 Rauchgranatwerfer.
Munition:	40 x 120mm, 900 x 12,7mm, 11.400 x 7,62mm, 24 Rauchgranaten.
Geschützlänge vorne:	9,82m
Rumpflänge:	7,918m
Breite:	3,653m
Höhe bis Geschützturm:	2,375m
Gesamthöhe:	2,885m
Bodenfreiheit:	0,482m
Kampfgewicht:	ca. 130.000 Pfund.
Leistungsgewicht:	23PS/t
Motor/Triebwerk:	Textron Lycoming AGT 1500 Gasturbine mit 1.500PS bei 30.000 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	72,42km/h (geregelt)
Maximale Reichweite:	500km
Treibstoffkapazität:	1.907 l
Watfähigkeit:	1,219m, 1,98m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	1,244m
Maximale Hindernistiefe:	2,743m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim. Ca. 610 mm max.
Panzerungstyp:	Cobham
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandanten, Schützen und Fahrer)

Dieses neueste Modell des Abrams MBT besitzt neue Panzerung, ein unabhängiges Wärmesichtgerät für den Kommandanten und ein neues Landnavigationssystem.

M2A2 / M3A2
Bradley Infanterie/Kavalleriekampffahrzeug

Besatzung:	3+6 Infanterie, beim M3 5
Bewaffnung:	1 x 25mm Geschütz, 1 x 7,62 MG (Koaxial), 2 x TOW-ATGW-Werfer, 2 x 4 Rauchgranatwerfer.
Munition:	900 x 25mm, 2.200 x 7,62mm, 7 TOW-ATGW
Länge:	6,55m
Breite:	3,61m
Höhe bis Geschützturm:	2,565m
Gesamthöhe:	2,972m
Bodenfreiheit:	0,432m
Kampfgewicht:	22.940kg
Leistungsgewicht:	20,38PS/t
Motor/Triebwerk:	Cummings VTA-903T Turbolader 8 Zylinder-Diesel mit 500 PS bei 2.600U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	66km/h
Maximale Reichweite:	483km
Treibstoffkapazität:	662 l
Watfähigkeit:	Mit Ausrüstung Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,914m
Maximale Hindernistiefe:	2,54m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim. Ca. 152 mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium/Laminat/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandanten, Schützen und Fahrer)

Der Bradley IFV ist der Ersatz für den M113 APC in der U. S. Army. Der Bradley wurde ursprünglich 1981 in Dienst genommen und hat viele Varianten wie das Cavalry Fighting Vehicle oder den M3. Der Hauptunterschied zwischen den beiden Fahrzeugen ist, daß eines ein Infanterietransporter ist und Schießscharten besitzt, während das andere keine Schießscharten hat, doch dafür mehr Besatzung und Bewaffnung.

BFV ADV
Bradley IFV mit Blazer-Luftabwehrturm

Besatzung:	4
Bewaffnung:	Stinger AA-Raketen, 1 x 25mm GAU-12-Geschütz
Munition:	8x Stinger AA-Raketen, 1.600x 25mm
Länge:	6,55m
Breite:	3,61m
Gesamthöhe:	ca. 3m
Bodenfreiheit:	0,432m
Kampfgewicht:	23.000kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	Cummings VTA-903T Turbolader 8 Zylinder-Diesel mit 500 PS bei 2.600U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	66km/h
Maximale Reichweite:	483km
Treibstoffkapazität:	662 l
Watfähigkeit:	Mit Ausrüstung Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,914m
Maximale Hindernistiefe:	2,54m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim. Ca. 152 mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium/Laminat/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandanten, Schützen und Fahrer)

Dies ist die Luftabwehr-Version des Bradley IFV.

M4TOC
Neues -TOC-Fahrzeug auf der Grundlage des Bradley

Besatzung:	4
Bewaffnung:	—
Munition:	—
Länge:	6,55m
Breite:	3,61m
Gesamthöhe:	ca. 3m
Bodenfreiheit:	0,432m
Kampfgewicht:	23.000kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	Cummings VTA-903T Turbolader 8 Zylinder-Diesel mit 500 PS bei 2.600U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	66km/h
Maximale Reichweite:	483km
Treibstoffkapazität:	662 l
Watfähigkeit:	Mit Ausrüstung Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,914m
Maximale Hindernistiefe:	2,54m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim. Ca. 10 mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium/Laminat/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandanten, Schützen und Fahrer)

Dieses neue Fahrzeug für Kommando & Kontrolle heißt M4 und basiert auf dem Bradley-Chassis.

HUMMV M2 OR M19
Hummer mit 0,50 Kal.-MG oder Autom. 40mm-Granatwerfer.

Besatzung:	1 + 3
Bewaffnung:	1 x 12,7mm MG oder 1 x 40 mm Granatwerfer
Munition:	Unterschiedlich
Länge:	4,57m
Breite:	2,15m
Höhe:	1,75m (ohne Waffen)
Bodenfreiheit:	0,406m
Kampfgewicht:	3430kg max.
Motor/Triebwerk:	V-8-Diesel mit 130 PS bei 3.600 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	105km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	94 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Der HMMWV wurde in den 80er Jahren in Dienst gestellt und hat verschiedene Ausführungen. Dieses Fahrzeug ersetzt den Jeep im Militär der U.S.A.

HMMWV TOW
Hummer mit dachmontiertem TOW-Werfer und -Sicht

Besatzung:	2 + 2
Bewaffnung:	1 x TOW-Werfer
Länge:	4,57m
Breite:	2,15m
Höhe:	1,75m (ohne Waffen)
Bodenfreiheit:	0,406m
Kampfgewicht:	3430kg max.
Motor/Triebwerk:	V-8-Diesel mit 130 PS bei 3.600 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	105km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	94 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Diese Ausführung des 'Hummer' verfügt über Panzerabwehrfähigkeit.

HMMWV AVENGER
Hummer mit Avenger-Luftabwehrturm

Besatzung:	4
Bewaffnung:	Stinger AA-Raketen, M2HB 0,50 Kal.-MG
Munition:	1.200x 0,50Kal. HEI, 8x Stinger-Raketen
Länge:	4,57m
Breite:	2,15m
Höhe:	1,75m (ohne Waffen)
Bodenfreiheit:	0,406m
Kampfgewicht:	3430kg max.
Motor/Triebwerk:	V-8-Diesel mit 130 PS bei 3.600 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	105km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	94 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Diese Luftabwehrversion des 'Hummer' verfügt über Stinger-Raketen und ein Vulcan 20mm-Geschütz.

LAV 25
USMC Leicht gepanzertes 8-Rad-IFV mit 25mm-Turm

Besatzung:	3 + 6
Bewaffnung:	1 x 25mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 7,62mm MG (AA), 2 x 4 Rauchgranatwerfer.
Munition:	630 x 25mm, 1.620 x 7,62mm
Rumpflänge:	6,393m
Breite:	2,499m
Gesamthöhe:	2,692m
Bodenfreiheit:	0,5m
Kampfgewicht:	12.882kg
Leistungsgewicht:	21,34PS/t
Motor/Triebwerk:	6-Zylinder-Diesel mit 275 PS bei 2.800 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	100km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	9,7km/h
Maximale Reichweite:	668km
Treibstoffkapazität:	300 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2,057m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	10mm
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	Ja, passiv für Besatzung

Der LAV-25 wurde in den 80er Jahren als Transportpanzer für das USMC entwickelt, der auch im Flugzeug transportiert werden konnte.

LAV TOW
USMC 8-Rad-LAV mit Cherry Picker TOW

Besatzung:	4
Bewaffnung:	2 x TOW ATGW, 1 x 7,62mm oder 12,7mm MG (AA), 2 x 4 Rauchgranatwerfer.
Munition:	16 x TOW, 1.250 x 7,62mm
Rumpflänge:	6,393m
Breite:	2,499m
Gesamthöhe:	Ca. 2,7m
Bodenfreiheit:	0,5m
Kampfgewicht:	12.882kg
Leistungsgewicht:	21,34PS/t
Motor/Triebwerk:	6-Zylinder-Diesel mit 275 PS bei 2.800 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	100km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	9,7km/h
Maximale Reichweite:	668km
Treibstoffkapazität:	300 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2,057m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	10mm
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	Ja, passiv für Besatzung

Diese Panzerabwehrversion des LAV-25 wird vom USMC verwendet.

LAV ADV
USMC 8-Rad-LAV mit Blazer-Luftabwehrturm

Besatzung:	4
Bewaffnung:	Stinger AA-Raketen, 25mm GAU-12-Geschütz, 2 x 4 Rauchgranatwerfer.
Munition:	8 x Stinger, 1.600x 25mm
Rumpflänge:	6,393m
Breite:	2,499m
Gesamthöhe:	Ca. 3m
Bodenfreiheit:	0,5m
Kampfgewicht:	12.882kg
Leistungsgewicht:	21,34PS/t
Motor/Triebwerk:	6-Zylinder-Diesel mit 275 PS bei 2.800 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	100km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	9,7km/h
Maximale Reichweite:	668km
Treibstoffkapazität:	300 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2,057m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	10mm
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	Ja, passiv für Besatzung

AAV-7
USMC LVPT-Amphibien-Sturm-APC

Besatzung:	3+25 Infanterie
Bewaffnung:	1 x 12,7mm MG oder 1 x 40mm Granatwerfer und 1 x 12,7mm MG
Munition:	1.000 x 12,7mm MG
Länge:	7,943m
Breite:	3,27m
Höhe bis Geschützturm:	3,12m
Gesamthöhe:	3,263m
Bodenfreiheit:	0,406m
Kampfgewicht:	22.838kg
Leistungsgewicht:	17.51PS/t
Motor/Triebwerk:	Detroit Dieselmodell 8V-53T, 8 Zylinder, Wasserkühlung, Turbo-Motor mit 400PS bei 2.800U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	64km/h
Höchstgeschwindigkeit im Wasser:	13,5km/h
Maximale Reichweite:	482km
Treibstoffkapazität:	681 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,914m
Maximale Hindernistiefe:	2,438m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	60%
Panzerung:	45mm (max.)
Panzerungstyp:	Aluminium
ABC-System:	Nein
Nachtsichtgerät:	Ja (nur für Fahrer)

Dieses Amphibienlandefahrzeug ging 1991 in Dienst und findet hauptsächlich Einsatz beim United States Marine Corps. Programme zur Verlängerung der Dienstzeit gaben ihm Rauchgeneratoren und passive Nachtsichtsysteme.

M113 A3
Neueste Version des M-113 APC

Besatzung:	2 + 11 Infanterie
Bewaffnung:	1 x 12,7mm MG
Munition:	2.000 x 12,7mm
Rumpflänge:	4,863m
Breite:	2,686m
Höhe bis Geschützturm:	1,85m
Gesamthöhe:	2,52m
Bodenfreiheit:	0,43m
Kampfgewicht:	11.253kg
Leistungsgewicht:	18,51PS/t
Motor/Triebwerk:	Detroit Dieselmodell, 6-Zylinder mit 250 PS bei 2.800 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	60,7km/h
Maximale Reichweite:	480km
Treibstoffkapazität:	360 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,61m
Maximale Hindernistiefe:	1,68m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	44mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium
ABC-System:	Extra
Nachtsichtgerät:	Ja (Passiv oder Infrarot für Fahrer)

Diese neueste Version des M113 wurde 1987 in Dienst gestellt und besitzt einen größeren Motor, verstärkte Panzerung und andere Aufwertungen.

M901 ITOW
Cherry Picker TOW auf Basis des M-113

Besatzung:	4
Bewaffnung:	TOW ATGW
Rumpflänge:	4,863m
Breite:	2,686m
Bodenfreiheit:	0,43m
Kampfgewicht:	11.253kg
Leistungsgewicht:	18,51PS/t
Motor/Triebwerk:	Detroit Dieselmodell, 6-Zylinder mit 250 PS bei 2.800 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	60,7km/h
Maximale Reichweite:	480km
Treibstoffkapazität:	360 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,61m
Maximale Hindernistiefe:	1,68m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	44mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium
ABC-System:	Extra
Nachtsichtgerät:	—

Grundmodell mit TOW-Fähigkeit.

M577 TOC
TOC auf Basis des M-113

Besatzung:	5
Bewaffnung:	—
Rumpflänge:	4,87m
Breite:	2,54m
Gesamthöhe:	2,68m
Bodenfreiheit:	0,41m
Kampfgewicht:	11.000kg
Motor/Triebwerk:	GMC Modell 6V53 Diesel mit 215PS.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	68,4km/h
Maximale Reichweite:	495km
Treibstoffkapazität:	454 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,61m
Maximale Hindernistiefe:	1,68m
Gefälle:	60%
Panzerung:	38mm (max.)
ABC-System:	Ja

Eine Version des gepanzerten Truppentransporters M-113. Er wurde mit zusätzlichen Funkgeräten ausgestattet, einem Tisch, einem Kartenständer und einem hinten anzubringenden Zelt, um mehr Raum zu schaffen.

M109A6 PALADIN SPG
Neueste 155mm-Haubitze mit Eigenantrieb

Besatzung:	6
Bewaffnung:	1 x 155mm-Haubitze, 1 x 12,7mm MG
Munition:	36 x 155mm, 500 x 12,7mm
Geschützlänge vorne:	9,12m
Rumpflänge:	6,19m
Breite:	3,15m
Gesamthöhe:	3,28m
Bodenfreiheit:	0,46m
Kampfgewicht:	24.948kg
Leistungsgewicht:	16,23PS/t
Motor/Triebwerk:	Detroit Diesel-Modell 8V-71T, Turbolader, flüssigkeitsgekühlter 8 Zylinder-Dieselmotor mit 405PS bei 2.300U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	56.3km/h
Maximale Reichweite:	349km
Treibstoffkapazität:	511 l
Watfähigkeit:	1,07m
Maximale Hindernishöhe:	0,53m
Maximale Hindernistiefe:	1,83m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Aluminium
ABC-System:	Extra
Nachtsichtgerät:	Infrarot oder passiv für Fahrer

Dies ist die Standard-Haubitze mit Eigenantrieb, die seit den 50er Jahren von der U.S. Army eingesetzt wird. Die neueste Version, die A6, besitzt ein automatisches Feuerkontrollsystem, verbesserte Aufhängung und verbesserte Panzerung.

MLRS
Mehrfach-Raketenwerfer

Besatzung:	3
Bewaffnung:	12 x 227mm Raketen
Munition:	12 x 227mm
Länge:	6,55m
Breite:	3,61m
Bodenfreiheit:	0,432m
Kampfgewicht:	25,1 t
Leistungsgewicht:	19,9PS/t
Motor/Triebwerk:	500PS-Diesel
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	64km/h
Maximale Reichweite:	483km
Treibstoffkapazität:	662 l
Maximale Hindernishöhe:	0,914m
Maximale Hindernistiefe:	2,54m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	12mm max.
Panzerungstyp:	Aluminium
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Der MRLS wurde als flächendeckende Waffe zur Ergänzung der normalen Artillerie entwickelt.

M-939 Transporter

Besatzung:	1 + 2
Bewaffnung:	—
Länge:	7,886m
Breite:	2,47m
Gesamthöhe:	3,07m
Bodenfreiheit:	0,33m
Höchstgewicht:	14.507kg, 4.560kg Fracht
Motor/Triebwerk:	8.3 Liter-6-Zylinder Turbodiesel mit 240 PS bei 2.100 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	86km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	295 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Der M-939-Transporter wurde in den 80er Jahren in den Dienst der U.S. Army gestellt. Es handelt sich bei diesem Fahrzeug um das neueste Modell einer Reihe, die bis in die 40er Jahre zurückgehen.

M-977 HEMMT CARGO
Schwerer, sehr beweglicher Frachttransporter

Besatzung:	1 + 1
Bewaffnung:	—
Länge:	10,173m
Breite:	2,438m
Gesamthöhe:	2,565m
Bodenfreiheit:	0,35m
Höchstgewicht:	29.440kg, 11.840kg Fracht
Motor/Triebwerk:	12 Liter-V-8-Diesel mit 445 PS bei 2.100 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	88km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	589 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Das HEMMET-Fahrzeug mit 8x8 Rädern wurde in den 80er Jahren in den Dienst der U.S. Army gestellt und wird in vielen Varianten als Gebrauchsfahrzeug verwendet.

M-978 HEMMET FUEL
Mobiler Treibstoff-Schwertransporter

Besatzung:	1 + 1
Bewaffnung:	—
Länge:	10,173m
Breite:	2,438m
Gesamthöhe:	2,565m
Bodenfreiheit:	0,35m
Höchstgewicht:	29.440kg
Treibstoffkapazität:	9.500 l
Motor/Triebwerk:	12 Liter-V-8-Diesel mit 445 PS bei 2.100 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	88km/h
Maximale Reichweite:	über 500km
Treibstoffkapazität:	589 l
Watfähigkeit:	0,76m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Die Treibstofftransportversion des HEMMET heißt im Gegensatz zum Standardmodell (M977) M978.

U.S.-FLUGZEUGE

AH-64A/D APACHE
Modelle A und D (ohne Longbow-Radar)

Länge:	15,55 m.
Breite:	14,6 m Rotor, 4,4 m. mit Waffenaufhängungen
Höhe:	4,5 m.
Höchstgewicht:	17.500 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	158 Knoten
Reichweite:	260 Seemeilen
Bewaffnung:	30 mm-MG (1.200 Schuß), bis zu 16 Hellfire oder 76 2,75 Zoll-Raketen auf Tragrohren, plus 4 Stinger oder 2 Sidewinder an den äußeren Rohrspitzen.
Crew:	Pilot/Co-Pilot Schütze

Die AH-64 wurde zuerst 1984 in den Dienst der U.S. Army gestellt. Dient augenblicklich als Haupt-Angriffshubschrauber bei der Army und vielen anderen Nationen.

AH-64D LONGBOW
D mit Longbow-Radar (nur ein Drittel)

Länge:	15,5 m
Breite:	14,6 m Rotor, 4,4 m. mit Waffenaufhängungen
Höhe:	5,6 m
Höchstgewicht:	17.500 Pfund.
Höchstgeschwindigkeit:	141 Knoten.
Reichweite:	220 Seemeilen
Bewaffnung:	30 mm-MG (1.200 Schuß), bis zu 16 Hellfire oder 76 2,75 Zoll-Raketen auf Tragrohren, plus 4 Stinger oder 2 Sidewinder an den äußeren Rohrspitzen.
Crew:	Pilot/Co-Pilot Schütze

Der Zusatz des Millimeterwellen-Longbow-Radar erhöht die Fähigkeit des Apache bei der Zielortung erheblich, da das Radar selbst durch Regen, Nebel und Rauch "sehen" kann, die FLIR- und Wärmebildsysteme stören.

RH-66 COMANCHE
Leichter Angriffs- / Aufklärungshubschrauber

Länge:	14,45 m
Breite:	12 m Rotor, 2,4 m
Höhe:	3,97 m
Höchstgewicht:	17.408 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	175 Knoten
Reichweite:	250 Seemeilen
Bewaffnung:	20mm-Geschütz mit 500 Schuß, 6 Hellfire oder 12 Stinger in internen Waffenschächten, 4 weitere Hellfire oder 8 Stinger in externen Aufhängungen.
Crew:	Pilot und Waffenoffizier

Noch in ihrer Prototyp-Phase; die Comanche soll 2007 in Dienst gestellt werden.

AH-1W SUPER COBRA
USMC-Version der Cobra

Länge:	17,7 m
Breite:	14,6 m Rotor, 3,3 m Rumpf
Höhe:	4 m
Höchstgewicht:	14.750 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	152 Knoten
Reichweite:	317 Seemeilen
Bewaffnung:	20mm-Geschütz mit 750 Schuß, 8 Tow oder Hellfire plus 2 Sidewinder oder Sidearm. Kann außerdem 2,75 Zoll-Raketen, Maverick-Raketen oder Kraftstoff-Luftsprengstoffe besitzen.
Crew:	Pilot/Co-Pilot Schütze

Diese Cobra-Version des Angriffshubschraubers wurde in den späten 80er Jahren in den Dienst des USMC gestellt und dient auch in den Streitkräften Taiwans und der Türkei. Das Whiskey-Modell der Cobra besitzt neue Elektronik und stärkere Triebwerke.

OH-58D KIOWA WARRIOR
Aufklärungshubschrauber

Länge:	12,85 m
Breite:	10,67 m Rotor, 1,96 m Rumpf
Höhe:	3,93 m
Höchstgewicht:	4.500 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	128 Knoten
Reichweite:	250 Seemeilen
Bewaffnung:	4 Stinger oder Hellfire, 2,75-Zoll Raketengondeln oder MG-Kapseln
Crew:	Pilot/Co-Pilot Beobachter

Die Kiowa Warrior ist die bewaffnete Ausführung des Kiowa-Hubschraubers. Alle derzeitigen Kiowas werden zu Kiowa Warriors aufgewertet.

A-10 THUNDERBOLT
Bodenangriffsflugzeug der USAF

Länge:	16,03 m
Breite:	16,76 m
Höchstgewicht:	42,825 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	740km/h
Kampfradius:	250 Seemeilen
Bewaffnung:	30mm-Geschütz und bis zu 9.300 kg Artillerie/Geschütze/Nachschub auf elf Außenaufhängungen verteilt
Crew:	nur Pilot

Entwickelt für Luftnahunterstützung in Europa als Panzerknacker; die A-10 hat sich als wertvolle Waffe für die Luftnahunterstützung erwiesen.

AV-8B Harrier II
Bodenangriffsflugzeug des USMC

Länge:	14.12m
Breite:	9.25m
Höchstgewicht:	29.750 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	1075km/h
Kampfradius:	692 Seemeilen
Bewaffnung:	25mm GAU-12-Geschütz und bis zu 9.000 Pfund Artillerie/Geschütze/Nachschub auf sieben Außenaufhängungen verteilt.
Crew:	nur Pilot

Die Harrier II wurde als Mehrfach-Kampfflugzeug für die britische Royal Navy entwickelt und wurde im Dienst der US Marines zu einem der dominierendsten Luftnahunterstützungsflugzeuge der Gegenwart.

NATO-FAHRZEUGE

Challenger II
Britischer Hauptkampfpanzer

Besatzung:	4
Bewaffnung:	1 x 120mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 7,62mm MG (Flugabwehr), 2 x 5 Rauchgranatwerfer.
Munition:	50 x 120mm, 4.000 x 7,62mm
Geschützlänge vorne:	11,55m
Rumpflänge:	8,327m
Breite:	3,52m
Höhe bis Geschützturm:	2,49m
Bodenfreiheit:	0,50m
Kampfgewicht:	62.500kg
Leistungsgewicht:	19,2 PS/t
Motor/Triebwerk:	Perkins Motors Condor V-12 Diesel mit bis zu 1.200 PS bei 2.300 U/m.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	56 km/h
Maximale Reichweite:	450 km
Treibstoffkapazität:	1592 Liter
Watfähigkeit:	1,07m
Maximale Hindernishöhe:	0,9m
Maximale Hindernistiefe:	2,34m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Cobham/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Der Challenger 2 wurde privat von Vickers Defence Systems entwickelt. Die Britische Armee wählte diesen Typ 1991 als Ersatz für den Chieftain MBT. Geliefert wurde dieser neue Panzer ab 1994. Die Hauptwaffe des Chieftain ist ein voll stabilisiertes, gezogenes 120mm-Gewehr.

Warrior II
Britischer Schützenpanzer

Besatzung:	3 + 7
Bewaffnung:	1 x 30mm-Geschütz, 1 x 7,62mm-MG
Munition:	250 x 30mm, 2.000 x 7,62mm
Rumpflänge:	6,34m
Breite:	3,034m
Höhe bis zum Geschützturmdach:	2,791m
Bodenfreiheit:	0,49m
Kampfgewicht:	25.900kg
Leistungsgewicht:	21PS/t
Motor/Triebwerk:	V-8-Diesel mit 550 PS bei 2.300 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	75km/h
Maximale Reichweite:	660km
Treibstoffkapazität:	770 l
Watfähigkeit:	1,3m
Maximale Hindernishöhe:	0,75m
Maximale Hindernistiefe:	2,5m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Aluminium-Rumpf, Stahlturm und abweisende Panzerung
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja, passiv für Besatzung

Der Warrior wurde zuerst 1986 in Dienst gestellt und wird nicht mehr produziert. Der Warrior II besitzt zusätzliche Panzerung.

Leopard 2A4
Deutscher Hauptkampfpanzer

Besatzung:	4
Bewaffnung:	1 x 120mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 7,62mm MG (AA), 2 x 8 Rauchgranatwerfer.
Munition:	42 x 120mm, 4.750 x 7,62mm
Geschützlänge vorne:	9,668m
Rumpflänge:	7,722m
Breite:	3,7m
Höhe bis Geschützturm:	2,48m
Gesamthöhe:	2,787m
Bodenfreiheit:	0,54 vorne, 0,49 hinten
Kampfgewicht:	55.150kg
Leistungsgewicht:	27,27PS/t
Motor/Triebwerk:	MTU MB 873 Ka 501 4-Takter, Zwölfzylinder Mehrstoff-Turbodiesel mit bis zu 1.500 PS bei 2.600 U/m.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	72km/h
Maximale Reichweite:	550km
Treibstoffkapazität:	1.200 Liter
Watfähigkeit:	1m, 2,25m mit Präparierung, 4m mit Schnorchel
Maximale Hindernishöhe:	1,1m
Maximale Hindernistiefe:	3m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Laminiertes Stahlblech
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Der Bedarf nach einem neuen deutschen Hauptkampfpanzer stieg in den 70er Jahren an, vor allem nach dem nicht zustandegekommenen MBT-70-Projekt mit den Vereinigten Staaten. Der Leopard 2 wird seit 1979 in der Bundeswehr eingesetzt.

Marder II
Deutscher Schützenpanzer

Besatzung:	3 + 6
Bewaffnung:	1 x 20mm-Geschütz, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 6 Rauchgranatwerfer
Munition:	1.250 x 20mm, 5.000 x 7,62mm
Rumpflänge:	6,79m
Breite:	3,24m
Höhe bis zum Geschützturmdach:	2,985m
Bodenfreiheit:	0,44m
Kampfgewicht:	29.200kg
Leistungsgewicht:	20,54PS/t
Motor/Triebwerk:	Diesel, mit 600 PS bei 2.200 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	75km/h
Maximale Reichweite:	520km
Treibstoffkapazität:	652 l
Watfähigkeit:	1,5m, 2m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	1m
Maximale Hindernistiefe:	2,5m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja, passiv für Besatzung

Der Marder II-Schützenpanzer sollte ursprünglich den Hauptkampfpanzer der deutschen Armee ersetzen. Das Projekt geriet jedoch in finanzielle Schwierigkeiten und wird eventuell nicht produziert.

GUS-FAHRZEUGE

T-90 MBT
Hauptkampfpanzer

Besatzung:	3
Bewaffnung:	1 x 125mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 12,7mm (AA)
Munition:	45 x 125mm, 6 x AT-11 (vom Geschütz abgefeuert), 1.250 x 7,62mm, 500 x 12,7mm
Geschützlänge vorn:	9,24m
Rumpflänge:	6,95m
Breite:	4,75m mit Schürze, 3,6m ohne
Höhe bis zum Geschützturmdach:	2,37m
Bodenfreiheit:	0,47m
Kampfgewicht:	ca. 90,000 Pfund
Leistungsgewicht:	18,7PS/t
Motor/Triebwerk:	840 PS Diesel
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	70km/h
Maximale Reichweite:	480km, 550km mit Langstreckentanks
Treibstoffkapazität:	1.000 l
Watfähigkeit:	1,8m, 5m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	0,85m
Maximale Hindernistiefe:	2,8m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Verbund
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Passiv für gesamte Besatzung

Der T-90E ist im Grunde eine Aufwertung des T-72 mit den Verbesserungen des Hauptkampfpanzers T-80, abweisender Panzerung der 2. Generation und einem ATGM-Abwehrsystem. Die Panzer behielten die Dieselmotoren des T-72. Man munkelt, daß der T-90 noch über einen zweiten Raketentyp verfügt neben der AT-11 mit ihrer Reichweite von 5.000 Metern und panzerdurchdringender Munition von 700 mm.

T-80U MBT
Hauptkampfpanzer

Besatzung:	3
Bewaffnung:	1 x 125mm-Hauptgeschütz mit autom. Ladevorrichtung, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 12,7mm MG (AA)
Munition:	39 x 125mm, 6 x AT-11 (vom Geschütz abgefeuert), 1.250 x 7,62mm, 500 x 12,7mm
Geschützlänge vorn:	9,654m
Rumpflänge:	7,00m
Breite:	3,384m
Höhe bis zum Geschützturm:	2,202m
Bodenfreiheit:	0,431m
Kampfgewicht:	46.000kg
Leistungsgewicht:	27,2PS/t
Motor/Triebwerk:	1.250 PS Benzinturbine
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	70km/h
Maximale Reichweite:	335km, 440km mit Langstreckentanks
Treibstoffkapazität:	1090 l plus 680 l extern
Watfähigkeit:	1,8m, 5m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	1m
Maximale Hindernistiefe:	2,85m
Gefälle:	63%
Seitliche Neigung:	46%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Verbund
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Passiv für die gesamte Besatzung

Der T-80 wurde 1989 zum ersten Mal von den westlichen Nationen gesehen. Er ist das Nachfolgemodell des T-64 mit abweisender Panzerung der 2. Generation und einem Turbinenmotor. Der T-80U kann die AT-11 ATGW aus seinem Hauptgeschütz feuern. Die AT-11 ist lasergelenkt und hat eine Reichweite von 5.000 m. Das Hauptgeschütz ist voll stabilisiert und kann auch in der Bewegung feuern.

T-72B1 MBT
Hauptkampfpanzer, mit sprengstoffbeständiger Panzerung der 1. Generation

Besatzung:	3
Bewaffnung:	1 x 125mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 12,7mm MG (AA)
Munition:	45 x 125mm, 2.000 x 7,62mm, 300 x 12,7mm
Geschützlänge vorne:	9,24m
Rumpflänge:	6,95m
Breite:	4,75m mit Schürze, 3,6m ohne
Höhe bis Geschützturm:	2,37m
Bodenfreiheit:	0,47m
Kampfgewicht:	44.500kg
Leistungsgewicht:	18,9 PS/t
Motor/Triebwerk:	V-46 V-12 Diesel mit bis zu 840 PS bei 2.000 U/m
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	80km/h
Maximale Reichweite:	480km, 550km bei Langstreckenreichweite
Treibstoffkapazität:	1.000 Liter
Watfähigkeit:	1,8m, 5m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	0,85m
Maximale Hindernistiefe:	2,8m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Verbund/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Die wichtigste Ausrüstung dieses Panzers ist das selbstladende 125mm-Geschütz, das bis zu 8 Schuß pro Minute feuern kann. Diese Version des T-72 kann vom Hauptgeschütz aus keine Laserlenkrakete feuern.

T-72M1 MBT
Hauptkampfpanzer, Exportmodell

Besatzung:	3
Bewaffnung:	1 x 125mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x 12,7mm MG (AA)
Munition:	45 x 125mm, 2.000 x 7,62mm, 300 x 12,7mm
Geschützlänge vorne:	9,24m
Rumpflänge:	6,95m
Breite:	4,75m mit Schürze, 3,6m ohne
Höhe bis Geschützturm:	2,37m
Bodenfreiheit:	0,47m
Kampfgewicht:	ca. 45.000kg
Leistungsgewicht:	18,9 PS/t
Motor/Triebwerk:	V-46 V-12 Diesel mit bis zu 840 PS bei 2.000 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	80km/h
Maximale Reichweite:	480km, 550km mit Langstreckentank
Treibstoffkapazität:	1.000 Liter
Watfähigkeit:	1,8m, 5m mit Ausrüstung
Maximale Hindernishöhe:	0,85m
Maximale Hindernistiefe:	2,8m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	40%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Verbund/Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Es handelt sich hier um das Exportmodell des T-72A. Der M1 verfügt über eine stärkere Panzerung und ist eine Aufwertung des T-72M Exportmodells. Diese Version des T-72 besitzt nicht die Fähigkeit, eine lasergelenkte Rakete aus seinem Hauptgeschütz abzufeuern.

BMP-3
Schützenpanzer mit 100mm + 30mm Geschützen

Besatzung:	3 + 7 Infanterie
Bewaffnung:	1 x 100mm, 1 x 30mm Geschütz (Koaxial), 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 2 x 7,62mm MG (Bogen auf beiden Seiten), 2 x 3 Rauchgranatwerfer
Munition:	40 x 100mm, 6 x AT-10, 500 x 30mm, 6.000 x 7,62mm
Länge:	7,14m
Breite:	3,14m
Höhe bis Geschützturm:	2,30m
Bodenfreiheit:	510mm, Aufhängung kann Gelände angepaßt werden.
Kampfgewicht:	18.700kg
Leistungsgewicht:	26,73 PS/t
Motor/Triebwerk:	500 PS Diesel
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	70km/h
Höchstgeschwindigkeit zu Wasser:	10km/h
Maximale Reichweite:	600km
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,8m
Maximale Hindernistiefe:	2,5m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv für Kommandant, Fahrer und Geschützführer)

Der BMP-3 tauchte zum ersten Mal 1990 auf. Dieses kluge Design kombiniert die Hochbrisanz- und Raketenfeuerfähigkeit der 10mm-Niedrigdruckgeschütze mit der Feuerrate und leichten Panzerabwehrkapazität des 30 mm autom. Geschützes. Andere Designmerkmale korrigieren die meisten Probleme des BMP-Designs.

BMP-2
Schützenpanzer mit 30mm-Geschütz

Besatzung:	3 + 7
Bewaffnung:	1 x 30mm Geschütz, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x Spandrel-ATGW-Werfer (Panzerabwehrlenkwaffen), 2 x 3 Rauchgranatwerfer
Munition:	500 x 30mm, 2.000 x 7,62mm, 4 x Spandrel-ATGW
Länge:	6,735m
Breite:	3,15m
Höhe bis Geschützturm:	2,45m
Bodenfreiheit:	0,42m
Kampfgewicht:	14.300kg
Leistungsgewicht:	20,30 PS/t
Motor/Triebwerk:	Modell UTD-20 Sechszylinder Diesel mit bis zu 300 PS bei 2.600 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	65km/h
Höchstgeschwindigkeit zu Wasser:	7km/h
Maximale Reichweite:	600km
Treibstoffkapazität:	462 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,7m
Maximale Hindernistiefe:	2,5m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Dieser Schützenpanzer wurde zum ersten Mal 1982 öffentlich gezeigt. Er basiert auf dem Modell BMP-1, verfügt aber über einen Zweimann-Geschützturm und einem neuen Motor.

BMP-1
Schützenpanzer mit 73mm-LP-Geschütz (Niedrigdruck)

Besatzung:	3 + 8
Bewaffnung:	1 x 73mm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 1 x Sagger-ATGW-Werfer
Munition:	40 x 73mm, 2.000 x 7,62mm, 1 + 4 Sagger-ATGW
Länge:	6,74m
Breite:	2,94m
Gesamthöhe:	2,15m
Bodenfreiheit:	0,39m
Kampfgewicht:	13.500kg
Leistungsgewicht:	22,22PS/t
Motor/Triebwerk:	Typ UTD-20 Sechszylinder Diesel mit bis zu 300 PS bei 2.000 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	65km/h
Höchstgeschwindigkeit zu Wasser:	7km/h
Maximale Reichweite:	600km
Treibstoffkapazität:	460 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,8m
Maximale Hindernistiefe:	2,2m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	33mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant, Geschützführer und Fahrer)

Dieses Fahrzeug wurde in den 60er Jahren entwickelt und ersetzte den BTR-50 der ehemaligen sowjetischen Armee. Seine Panzerabwehrwaffe vom Typ AT-3 hatte eine effektive Reichweite von 3.000m.

BTR-90
Achtrad-Schützenpanzer

Besatzung:	3 + 7
Bewaffnung:	1 30mm-MG-Geschützturm, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 6 Rauchgranatwerfer
Munition:	500 x 14,5mm, 2.000 x 7,62mm
Länge:	7,65m
Breite:	2,90m
Höhe bis zum Geschützturmdach:	2,35m
Bodenfreiheit:	0,475m
Kampfgewicht:	13.600kg
Leistungsgewicht:	19,11PS/t
Motor/Triebwerk:	4-Takt-V-8-Diesel mit 260 PS
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	90km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	9,5km/h
Maximale Reichweite:	600km
Treibstoffkapazität:	290 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	9mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant und Fahrer)

Dieser Ersatz für den BTR-80 hat etwas mehr Umpf bekommen, um auf den Erfolg des 25mm-MGs des Bradley IFV zu kontern.

BTR-80
Achtrad-Schützenpanzer

Besatzung:	3 + 7
Bewaffnung:	1 x 14,5mm MG, 1 x 7,62mm MG (Koaxial), 6 Rauchgranatwerfer
Munition:	500 x 14,5mm, 2.000 x 7,62mm
Länge:	7,65m
Breite:	2,90m
Höhe bis Geschützturm:	2,35m
Bodenfreiheit:	0,475m
Kampfgewicht:	13.600kg
Leistungsgewicht:	19,11 PS/t
Motor/Triebwerk:	4-Takter V-8-Diesel mit bis zu 260 PS
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	90km/h
Höchstgeschwindigkeit zu Wasser:	9,5km/h
Maximale Reichweite:	600km
Treibstoffkapazität:	290 Liter
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	maximal 9mm
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant und Fahrer)

Der BTR-80 wurde 1980 zum ersten Mal von der damaligen sowjetischen Armee eingesetzt und ersetzte die Modelle BTR-70 und BTR-60. Die wichtigsten Vorteile: nur ein Motor, einfacherer Ein- und Ausstieg sowie verbesserte Richthöhe der Bewaffnung.

MT-LB
Ketten-APC

Besatzung:	2 + 11
Bewaffnung:	1 x 7,62mm MG
Munition:	2.500 x 7,62mm
Rumpflänge:	6,45m
Breite:	2,86m
Gesamthöhe:	1,865m
Bodenfreiheit:	0,4m
Kampfgewicht:	11.900kg
Leistungsgewicht:	20,16PS/t
Motor/Triebwerk:	V-8-Diesel mit 240 PS bei 2.100 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	61,5km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	6km/h
Maximale Reichweite:	500km
Treibstoffkapazität:	450 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,61m
Maximale Hindernistiefe:	2,41m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	3-10mm
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Infrarot für Kommandant und Fahrer

Der MT-LB wurde in den späten 80er Jahren entwickelt und erfüllt verschiedene Funktionen. Dazu zählen APC-Rolle, Artilleriezugmaschine, ATGW-Plattform, Artillerieplattform, Krankenwagen, Luftabwehr und andere.

BRDM-3
Vierrad-AC (Panzergefechtsfahrzeug) mit Panzerabwehr-Lenkflugkörper

Besatzung:	2 oder 3
Bewaffnung:	5 x AT-5 Spandrel ATGW
Munition:	10 x AT-5 oder 6 x AT-5 plus 8 x AT-4
Rumpflänge:	5,75m
Breite:	2,35m
Gesamthöhe:	2,35m?
Bodenfreiheit:	0,43m
Kampfgewicht:	7.000kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	Benzin-V-8 mit 140 PS bei 3.400 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	100km/h
Höchstgeschwindigkeit auf Wasser:	10km/h
Maximale Reichweite:	750km
Treibstoffkapazität:	290 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,4m
Maximale Hindernistiefe:	1,25m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	14mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Diese Aufwertung des BRDM-2 tauchte zuerst 1977 auf und besitzt die AT-5 ATGW mit der Fähigkeit, bis zu 600 mm starke Panzerung mit ihrem HEAT-Sprengkopf zu durchdringen.

BRDM-2
Vierrad-Panzerfahrzeug

Besatzung:	4
Bewaffnung:	1 x 14,5mm MG (Hauptgeschütz), 1 x 7,62mm MG (Koaxial)
Munition:	500 x 14,5mm, 2.000 x 7,62mm
Länge:	5,75m
Breite:	2,35m
Höhe:	2,31m
Bodenfreiheit:	0,43m
Kampfgewicht:	7.000kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	GAZ-41 V-8 Benzin mit bis zu 140 PS bei 3.400 U/m
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	100km/h
Höchstgeschwindigkeit zu Wasser:	10km/h
Maximale Reichweite:	750km
Treibstoffkapazität:	290 Liter
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,4m
Maximale Hindernistiefe:	1,25m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	7mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (Infrarot für Kommandant und Fahrer)

Das BRDM-2 zeigt bessere Leistung als das BRDM-1 und ist mit schwererer Bewaffnung, ABC-System und Nachtsichtgerät ausgestattet. Dieses Fahrzeug wurde zum ersten Mal 1966 eingesetzt.

2S6M TUNGUSKA
Flugabwehrfahrzeug

Besatzung:	6
Bewaffnung:	4 x 30mm-Geschütz, 8 x SA-19 SAM
Munition:	1.904 x 30mm, 8 x SA-19 SAM
Länge:	7,93m
Breite:	3,236m
Höhe bis Geschützturm:	3,356m
Gesamthöhe:	4,021m
Kampfgewicht:	34.000kg
Leistungsgewicht:	15,29PS/t
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	65km/h
Maximale Reichweite:	500km
Watfähigkeit:	0,80m
Maximale Hindernishöhe:	1m
Maximale Hindernistiefe:	2m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja

Dieser Ersatz für das Modell ZSU-23/4 Shilka wurde zum ersten Mal 1986 eingesetzt. Das Fahrzeug verfügt über ein computergesteuertes Feuerkontrollsystem mit Laser-Entfernungsmesser und Radar. Die Zielgenauigkeit des Geschützes ist bis zu 3.000m und die der Raketen bis zu 8km Entfernung verläßlich.

ZSU-23/4 Shilka Flugabwehrfahrzeug

Besatzung:	4
Bewaffnung:	4 x 23mm-Geschütz
Munition:	2.000 zu 23mm
Länge:	6,54m
Breite:	2,95m
Höhe bis Geschützturm:	2,25m
Gesamthöhe:	3,8m
Bodenfreiheit:	0,4m
Kampfgewicht:	20.500kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	Modell V-6R, Sechszylinder Diesel mit bis zu 280 PS
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	44km/h
Maximale Reichweite:	450km
Treibstoffkapazität:	250 l
Watfähigkeit:	1,07m
Maximale Hindernishöhe:	1,1m
Maximale Hindernistiefe:	2,8m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	15mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja, nur für Fahrer

Das ZSU 23-4 Shilka wurde ab 1965 eingesetzt. Dieses Flugabwehrsystem arbeitet Verfolgung und Waffenpeilung mit Radar.

ZIL-135
8x8 Frachttransporter

Besatzung:	1 + 2
Bewaffnung:	—
Länge:	9,275m
Breite:	2,8m
Gesamthöhe:	2,53m
Bodenfreiheit:	0,58m
Kampfgewicht:	19.000kg (10.000kg Höchstlast)
Leistungsgewicht:	17,23PS/t bei Kampfgewicht
Motor/Triebwerk:	2 x 7-Liter Benzin-V-8-Motoren mit 180 PS bei 3200 U/min..
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	70km/h
Treibstoffkapazität:	768 l
Watfähigkeit:	0,58m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Dieses Fahrzeug wurde in den 60er Jahren entwickelt und wurde zunächst für kommerzielle Zwecke eingesetzt und später für das Militär modifiziert. Das ungewöhnliche Design setzt zwei Motoren ein, die jeweils die 4 Räder einer Seite des Fahrzeugs antreiben.

ZIL-135 Treibstoffmodell
8x8 Treibstofftransporter

Besatzung:	1 + 2
Bewaffnung:	—
Länge:	9,275m
Breite:	2,8m
Gesamthöhe:	2,53m
Bodenfreiheit:	0,58m
Kampfgewicht:	19.000kg (10.000kg Höchstlast)
Leistungsgewicht:	17,23PS/t bei Kampfgewicht
Motor/Triebwerk:	2 x 7-Liter Benzin-V-8-Motoren mit 180 PS bei 3200 U/min..
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	70km/h
Treibstoffkapazität:	768 l
Watfähigkeit:	0,58m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—
Nachtsichtgerät:	—

Dies ist die Tankerversion des Zil-135.

2S19 SPG
155mm-Geschütz mit Eigenantrieb

Besatzung:	5
Bewaffnung:	1 x 152mm, 1 x 12,7mm MG (AA)
Munition:	50 x 152mm, 300 x 12,7mm
Länge Overall:	11,917m
Breite:	3,38m
Höhe bis Geschützturm:	2,985m
Kampfgewicht:	42.000kg
Leistungsgewicht:	20PS/t
Motor/Triebwerk:	840 PS Diesel
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	60km/h
Maximale Reichweite:	500km
Watfähigkeit:	1,2m
Maximale Hindernishöhe:	0,5m
Maximale Hindernistiefe:	2,8m
Gefälle:	47%
Seitliche Neigung:	36%
Panzerung:	Geheim
Panzerungstyp:	Stahl/Verbessert
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja (passiv)

Diese Artillerieplattform wurde 1990 zum ersten Mal eingesetzt und ist mit dem Fahrgestell des Panzers vom Typ T-80 ausgestattet. Das Waffensystem verfügt über eine Reichweite von 24.700m (bis zu 40.000m mit speziellen Projektilen). Durch das automatische Ladesystem kann die 2S19 aeht Schuß pro Minute feuern.

FROG LAUNCHER
Fahrzeug zum Einsatz ballistischer Raketen

Besatzung:	4
Bewaffnung:	FROG-7a oder FROG-7b Rakete mit atomarem, chemischem, konventionellem HEAT- oder Splittermunitionsprengkopf.
Munition:	1 Rakete
Länge der Rakete:	9,1m (7a), 9,5m (7b)
Rumpflänge:	10,75m
Breite:	2,8m
Höhe:	3,66m
Kampfgewicht:	23.000kg
Maximale Raketenreichweite:	70.000m
Watfähigkeit:	0,58m
Maximale Hindernishöhe:	0,685m
Maximale Hindernistiefe:	2,63m
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—

Das FROG-7 (Free Rocket Over Ground/Freie Rakete über dem Boden)-System soll Ziele im Rücken des Feindes angreifen und wird normalerweise aus einer Entfernung von 8 bis 18 km hinter der Frontlinie eingesetzt.

BM9A52 MLRS
Mehrfach-Raketenwerfersystem

Besatzung:	4
Bewaffnung:	12 x 300mm 9M55K Artillerie-Raketenwerfer
Munition:	12 x 300mm Raketen mit Sprengköpfen mit je 72 HE-Splittermunition.
Raketenlänge:	7,6m
Rumpflänge:	12,1m
Breite:	3,05m
Höhe:	3,05m
Kampfgewicht:	43.700kg
Motor/Triebwerk:	Diesel
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	60km/h
Maximale Reichweite:	850km
Watfähigkeit:	1,1m
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—

Das GUS-Gegenstück zum MLRS, der Smerch (Sandsturm), kann seine 12 Raketen in 38 bis 40 Sekunden starten. Die Raketenreichweite beträgt von 20.000 bis 70.000m.

BM-24 MLRS
MLRS

Besatzung:	6
Bewaffnung:	40 x 122,4mm Raketenwerfer
Munition:	40 x 122,4mm Raketen
Rumpflänge:	7,35m
Breite:	2,69m
Höhe:	2,85m
Kampfgewicht:	13.700kg
Leistungsgewicht:	12PS/t
Motor/Triebwerk:	Benzin-V-8 mit 180 PS bei 3200 U/min.
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	80km/h
Maximale Reichweite:	1.000km
Treibstoffkapazität:	360 l
Watfähigkeit:	1,5m
Maximale Hindernishöhe:	0,65m
Maximale Hindernistiefe:	0,875m
Gefälle:	60%
Panzerung:	—
Panzerungstyp:	—
ABC-System:	—

Der BM-24 ist ein älteres MLRS, dessen Ursprünge bis zur Original-Stalinorgel des 2. Weltkriegs zurückgehen. Heute werden BM-24 an viele Nationen exportiert. Die Systeme können ihre 40 Raketen in 20 Sekunden abfeuern und in ca. 8 Minuten neu geladen werden.

SA-13
Raketengetriebener SAM-Werfer

Besatzung:	3
Bewaffnung:	4 x SA-13
Munition:	21 x SA-13
Länge:	6,6m
Breite:	2,85m
Gesamthöhe:	3,8m in Feuerposition, 2,3m in verstauter Position
Bodenfreiheit:	0,4m
Kampfgewicht:	12.300kg
Leistungsgewicht:	19,52PS/t
Motor/Triebwerk:	YaMZ-238V Diesel mit bis zu 240 PS bei 2.100 U/m
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	61,5km/h
Maximale Reichweite:	500km
Treibstoffkapazität:	450 l
Watfähigkeit:	Amphibienfahrzeug
Maximale Hindernishöhe:	0,7m
Maximale Hindernistiefe:	2,7m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerung:	7mm max.
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Infrarot für Fahrer

SA-13 Gopher wurde in den 70er Jahren entwickelt und basiert auf dem MTLB-Fahrwerk. Die Rakete verfügt über eine Reichweite von 800-5.000m bei einer Höhe von 10-4.000m.

SA-15
Raketengetriebener SAM-Werfer

Besatzung:	3
Bewaffnung:	SA-15 SAMs
Munition:	8 x SA-15
Länge:	7,93m
Breite:	3,236m
Kampfgewicht:	geschätzte 34.000kg
Leistungsgewicht:	15,29PS/t
Höchstgeschwindigkeit auf Straße:	65km/h
Maximale Reichweite:	500km
Watfähigkeit:	0,80m
Maximale Hindernishöhe:	1m
Maximale Hindernistiefe:	2m
Gefälle:	60%
Seitliche Neigung:	30%
Panzerungstyp:	Stahl
ABC-System:	Ja
Nachtsichtgerät:	Ja

Das SA-15-System bietet Luftabwehr auf Reichweiten von weniger als 12.000 Metern und Höhen von weniger als 6.000 m. Dieses System wurde in den 80er Jahren entwickelt und kann die 10 gefährlichsten Ziele gleichzeitig verfolgen und auf sie aufschließen.

GUS-FLUGZEUGE

Mi-24P HIND-F
Schwerer Kampfhubschrauber

Länge:	21,35 m
Breite:	17,30 m Rotor, 1,7m Rumpf ohne Tragrohre
Höhe:	6,5 m
Höchstgewicht:	12.000 kg
Höchstgeschwindigkeit:	180 Knoten
Reichweite:	270 Seemeilen, 540 Meilen mit Außentanks
Bewaffnung:	Doppelläufiges 23mm-Geschütz mit 450 Schuß Munition, Waffentragrohre können Geschützkapseln, Panzerabwehrraketen, Luft-Luft-Raketen, ungelenkte Raketen, konventionelle Bomben, Leuchtkörper und Minenausleger aufnehmen.
Crew:	3 + 8 Infanterie

Der erste Feuerunterstützungshubschrauber der UdSSR wurde in den späten 60er Jahren in Dienst gestellt. Die Produktion der Hind-F-Version begann in den späten 70er Jahren, und der Hubschrauber ist das augenblickliche Dienstmodell.

Mi-28 HAVOC
Leichter Kampfhubschrauber

Länge:	17 m ohne Rotoren.
Breite:	1,85 m Rumpf, 17,19 m Rotor
Höhe:	4,69 m
Höchstgewicht:	25.705 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	162 Knoten
Reichweite:	248 Seemeilen
Bewaffnung:	30mm-Geschütz mit 250 Schuß, 16 AT-6 Panzerabwehrraketen und 40 ungelenkte Raketen (typisch)
Crew:	Pilot/ Navigator-Schütze

Die Entwicklung dieses neuen Angriffshubschraubers begann 1980. Das aktuelle Modell N mit seiner Nacht- und Allwetterkapazität sollte in diesem Jahr in Dienst gestellt werden.

Ka-36 HOKUM
Leichter Kampfhubschrauber

Länge:	16 m mit drehenden Rotoren
Breite:	14,5 m Rotoren
Höhe:	4,93 m mit drehenden Rotoren
Höchstgewicht:	23.810 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	167 Knoten
Reichweite:	135 Seemeilen
Bewaffnung:	30mm-Geschütz mit 280 Schuß Munition. (Typischerweise) bis zu 12 AT-12-Raketen und/oder bis zu 80 ungelenkte 80 mm-Raketen. Kann auch Geschützkapseln, Luft-Luft-Raketen, Raketenpacks FAB-500-Bomben und Verteilungswaffen aufnehmen.
Crew:	Pilot

Dieser Angriffshubschrauber steht in direkter Konkurrenz zum MI-28 für den sowjetischen Markt. Die augenblickliche Produktion ist nur gering.

MI-8 HIP
Schwerer Transporthubschrauber

Länge:	25,35 m mit drehenden Rotoren
Breite:	21,28 m Rotor, 2,5 m Rumpf
Höhe:	5,65 m
Höchstgewicht:	28.660 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	140 Knoten
Reichweite:	267 Seemeilen
Bewaffnung:	Unterscheidet sich nach Modell, doch hauptsächlich Raketen, Panzerabwehrraketen und MGs.
Crew:	3 + 26

Die HIP wurde in den frühen 60eer Jahren entwickelt und hat seither kontinuierlich Aufwertungen und Verbesserungen erhalten. Die neueste Version ist die MI-17 mit stärkeren Triebwerken. Dieser Hubschrauber ist der Standard-Transporthubschrauber der russischen Armee.

SU-25 FROGFOOT
Bodenangriffsflugzeug

Länge:	15,32 m
Breite:	14,52 m
Höhe:	5,2 m
Höchstgewicht:	42.990 Pfund
Höchstgeschwindigkeit:	512 Knoten
Reichweite:	378 Seemeilen
Bewaffnung:	Doppelläufiges 30mm-Geschütz mit 200 Schuß, 16 AT-9 Panzerabwehrraketen, AA-8 Luft-Luft-Raketen und verschiedene andere Waffen aus dem russischen Arsenal.
Crew:	Pilot

Dieses Panzerabwehr-Flugzeug wurde zuerst 1978 in den Dienst der russischen Armee gestellt. Das aktuelle Modell ist die SU-25T, die 1993 in Dienst gestellt wurde und in einer Luftabwehrumgebung die Überlebenschancen erhöht.

APPENDIX B, WAFFEN

Die folgenden Informationen machen grundlegende, nicht der Geheimhaltung unterliegende Angaben zu den größeren Waffensystemen, die im Spiel eingesetzt werden. Es werden Name, Typ und Modellnummer der Waffe aufgeführt. Für jeden Munitionstyp gibt es einen eigenen Eintrag.

Plattformen geben an, welche Fahrzeuge die Waffe mitführen.

Mündungsgeschwindigkeit beschreibt, wie schnell sich das Geschoß bewegt, wenn es das Geschütz verläßt. Raketen und Missiles haben keine Mündungsgeschwindigkeit, sie besitzen eine **Durchschnittliche Fluggeschwindigkeit**.

Durchdringung ist eine Angabe darüber, wie viel ein Geschoß durchdringen kann. Bei Waffen mit kinetischer Energie gibt die aufgeführte Zahl den Wert bei normaler Gefechtssichtreichweite an, oder ca. 1.500 – 2.000 Meter. Außerhalb dieser Reichweite nimmt beginnt die Durchdringung drastisch ab. HEAT-Munition dagegen hat aus allen Reichweiten dieselbe Durchdringung und ist weniger abhängig von Geschwindigkeit. Durchdringung ist wahrscheinlichste Information, die der Geheimhaltung unterstehen kann, und in vielen Fällen sind die Angaben auf der Basis anderer Daten geschätzt. Durchdringung wird als die Zahl an Millimetern gewalzter Homogenstahlpanzerung angegeben, die das Geschoß bei optimalem Angriffswinkel durchdringen kann.

Feuerrate ist die Geschwindigkeit, mit der automatische Waffen feuern können. Sie wird in der Anzahl der Schüsse angegeben, die die Waffe pro Minute abfeuern kann (S/min.).

Lenkung beschreibt das in gelenkten Raketen benutzte System. Die verschiedenen Systeme sind im Handbuch beschrieben.

GESCHÜTZE

U.S.A. UND NATO

M-256 120MM-FLINTENGESCHÜTZ

Plattform:	M1A2 Abrams, Leopard IIA4
	M-829A1 APFSDS (SABOT)
Durchdringung:	986mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1700 m/Sek.

M-830 HEAT

Durchdringung:	475mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1140 M/Sek.

M-830A1 MPAT

Durchdringung:	300mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1140 M/Sek.

M-943 STAFF

Durchdringung:	203mm
Mündungsgeschwindigkeit: 1	140 M/Sek.
Spezial:	Dachangriff

L30 120mm gezogenes Geschütz

Plattform:	Challenger II

L-26 APFSDS (SABOT)

Durchdringung:	86mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1950 M/Sek.

L-31 HESH

Durchdringung:	475mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1250 M/Sek.

GAU-8/A Avenger 30mm-Geschütz

Plattform:	A-10 Thunderbolt

PGU-14B API

Durchdringung:	250mm
Mündungsgeschwindigkeit: 1	420 M/Sek.
Feuerrate:	4200 Schuß/min. max.

PGU-13B HEI

Durchdringung:	50mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1100 M/Sek.
Feuerrate:	4200 Schuß/min. max.

M230 30mm-Geschütz

Plattform:	AH-64 Apache

M789 HEDP

Durchdringung:	250mm
Mündungsgeschwindigkeit:	805 M/Sek.
Feuerrate:	625 Schuß/min. max.

M799 HEI

Durchdringung:	50mm
Mündungsgeschwindigkeit:	805 M/Sek.
Feuerrate:	225 Schuß/min. max.

GAU-12/U Equalizer 25mm-Geschütz

Plattform:	AV-8B Harrier II, M2 Bradley ADV, LAVADV

M-919 APFSDS

Durchdringung:	127mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1420 M/Sek.
Feuerrate:	3600 Schuß/min. max.

M-792 HEI

Durchdringung:	18mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1100 M/Sek.
Feuerrate:	3600 Schuß/min. max.

M242 Bushmaster 25mm-MG

Plattform:	M2A3 und M3A3 Bradley, LAV25

M-919 APFSDS

Durchdringung:	127mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1420 M/Sek.
Feuerrate:	200 Schuß/min. max.

M-792 HEI

Durchdringung:	18mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1100 M/Sek.
Feuerrate:	200 Schuß/min. max.

M197 20mm dreiläufiges Geschütz

Plattform:	AH-1W Cobra

PGU-28B SAPHEI

Durchdringung:	127mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1200 M/Sek.
Feuerrate:	3000 S/min.

M2HB .50Kal. Schweres MG

Plattform:	M1A2 Abrams, HMMWV, M113A3

.50cal SLAP

Durchdringung:	76mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1200 M/Sek.

.50cal APHE

Durchdringung:	51mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1200 M/Sek.

M240 7.62MM-MG

Kugelmunition

Durchdringung:	15
Mündungsgeschwindigkeit:	1000 M/Sek.

RUSSLAND

2A46 & 2A46M1 125MM-FLINTENGESCHÜTZ

Plattform:	T90E, T80U, T72B1, T72M1

3BVM13 APFSDS

Durchdringung:	250mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1800 M/Sek.

3VBM8 APDS

Durchdringung:	150mm
Mündungsgeschwindigkeit:	1800 M/Sek.

3VBK17 HEAT

Durchdringung:	475
Mündungsgeschwindigkeit:	905 M/Sek.

3VOF36 HE

Mündungsgeschwindigkeit:	850 M/Sek.

2A70 100MM-NIEDRIGDRUCKGESCHÜTZ

Plattform:	BMP-3

ZUOF-17 HE/FRAG

Mündungsgeschwindigkeit:	250 M/Sek.

2A28 73MM-NIEDRIGDRUCKGESCHÜTZ

Plattform:	BMP-1

PG-9 HEAT

Durchdringung:	300mm
Mündungsgeschwindigkeit:	700 M/Sek.

2A42 30mm-Geschütz

Plattform:	BMP-2, BMP-3, BTR-90, Mi-28 Havoc, Ka-36 Hokum

30mm API

Durchdringung:	84mm
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	800 Schuß pro Minute

30mm HEI

Durchdringung:	35mm
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	800 Schuß pro Minute

AZP-23 23mm-Geschütz

Plattform:	ZSU-23/4, ZPU-23

23mm AP

Durchdringung:	76
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	800 Schuß pro Lauf pro Minute

23mm HE

Durchdringung:	25
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	800 Schuß pro Lauf pro Minute

2A38M 30mm-Automatikgeschütz

Plattform:	2S6 Tanguska, Mi-24F Hind

30mm APHE

Durchdringung:	250mm
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	2000 Schuß pro Lauf pro Minute

30mm API

Durchdringung:	155mm
Mündungsgeschwindigkeit:	970 M/Sek.
Feuerrate:	2000 Schuß pro Lauf pro Minute

12,7MM NSVT SCHWERES MG

Plattform:	T90E, T80U, T72B1, T72M1, BTR80, MT-LB, BRDM2

12,7mm Kugel

Durchdringung:	30mm
Mündungsgeschwindigkeit:	845 M/Sek.

7,62MM PKT MG

7,62mm Kugel

Durchdringung:	15mm
Mündungsgeschwindigkeit:	825 M/Sek.

RAKETEN

U.S.A. UND NATO

AT4 EINWEG-PANZERABWEHRRAKETE

Reichweite:	300 m
Durchdringung:	508mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	290 M/Sek.

JAVELIN AAWS/M

Reichweite:	2500 m
Durchdringung:	737mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	290 M/Sek.
Lenkung:	Wärme-Fire-and-Forget
Spezial:	Dachangriff, Tandem-Sprengkopf

M220A1 TOW 2B

Reichweite:	3750 Meters
Durchdringung:	900mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

AGM114K HELLFIRE 2

Reichweite:	8000 m
Durchdringung:	1200mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	350 M/Sek.
Lenkung:	Lasergelenkt
Spezial:	Dachangriff, Tandem-Sprengkopf

LONGBOW HELLFIRE 2

Reichweite:	8000 m
Durchdringung:	1200mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	350 M/Sek.
Lenkung:	Aktives Millimeterwellenradar
Spezial:	Dachangriff, Tandem-Sprengkopf

AGM-65G MAVERICK

Reichweite:	25.000 m
Durchdringung:	~2000mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	350 M/Sek.
Lenkung:	Infrarotbild-Suchkopf

FIM-92C STINGER SAM

Reichweite:	4500 m
Durchschnittsgeschwindigkeit:	500 M/Sek.
Lenkung:	Infrarot-Suchkopf

RUSSLAND

9M14 MALYUTKA (AT3 SAGGER) ATGM

Reichweite:	3000 m
Durchdringung:	457mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt

AT4 SPIGOT ATGM

Reichweite:	2000 m
Durchdringung:	610mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt

AT5 SPANDREL ATGM

Reichweite:	3000 m
Durchdringung:	610mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt

9M114 Kokon (AT6 Spiral) ATGM

Reichweite:	4000 m
Durchdringung:	711mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M113 Metis (AT7 Saxhorn) ATGM

Reichweite:	3000 m
Durchdringung:	600mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	200 M/Sek.
Lenkung:	Drahtgelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M112 Kobra (AT8 Songster) ATGM

Reichweite:	3500 m
Durchdringung:	860mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	300 M/Sek.
Lenkung:	Lasergelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M120 Vikhr (AT9 Drakon) ATGM

Reichweite:	6000 m
Durchdringung:	925mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	300 M/Sek.
Lenkung:	Lasergelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M117 Svir (AT10 Bastion) ATGM

Reichweite:	3000 m
Durchdringung:	850mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	250 M/Sek.
Lenkung:	Lasergelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M119 Reflecks (AT11 Sniper) ATGM

Reichweite:	3500 m
Durchdringung:	810mm
Durchschnittsgeschwindigkeit:	300 M/Sek.
Lenkung:	Lasergelenkt
Spezial:	Tandem-Sprengkopf

9M37M Strella 10 (SA13 Gopher) SAM

Reichweite:	6000 m
Durchschnittsgeschwindigkeit:	500 M/Sek.
Lenkung:	Infrarot-Suchkopf

SA15 Gauntlet (russische Kennung unbekannt) SAM

Reichweite:	8000 m
Durchschnittsgeschwindigkeit:	500 M/Sek.
Lenkung:	Radargelenkt

9M39 Igla-1 (SA16 Gimlet) SAM

Reichweite:	4000 m
Durchschnittsgeschwindigkeit:	350 M/Sek.
Lenkung:	Infrarot-Suchkopf

9M311 (SA19 Grissom) SAM

Reichweite:	8000 m
Durchschnittsgeschwindigkeit:	600 M/Sek.
Lenkung:	Infrarot-Suchkopf

APPENDIX C, EINHEITENORGANISATIONEN - SPIELER

Symboltasten Einheitengröße

Symbol	Bedeutung	Symbol	Bedeutung
•	Gruppe	X	Brigade
••	Abteilung	XX	Division
•••	Zug (Truppen/Panzer)	╓╖	Kompanieteam (Kampfgruppe in Kompaniestärke)
I	Kompanie (Batterie bei Artillerie. Staffel bei Panzer)	┌┐	Bataillonskampfverband (Kampfgruppe in Bataillonsstärke)
II	Bataillon	[X]	Battalion
III	Regiment	I+I	Regiment

Einheitensymboltasten

Panzer	Infanterie	Hauptquartier *Mit jedem Typ kombiniert*
Motorisierte Infanterie (IFV)	Mörser mit Eigenantrieb	Angriffshubschrauber
Motorisierte Infanterie (APC)	Artillerie mit Eigenantrieb	Aufklärungshubschrauber
Panzertruppen/ Panzeraufklärung	Gepanzerte Raketenartillerie	Luftpanzer
Leichte Aufklärung	Raketenartillerie	Transporthubschrauber
Gepanzerter Panzerzerstörer	Luftverteidigung	Nahunterstützungsflugzeug
Panzerzerstörer	Logistik	Aufklärungsdrohne

Fahrzeug- und Waffensymboltasten

Hauptkampfpanzer	Logistikfahrzeug
Infanterie-/Panzerkampffahrzeug	Angriffshubschrauber
Schützenpanzer	Aufklärungshubschrauber
APC oder Aufklärer mit Rädern	Transporthubschrauber
Luftverteidigungsfahrzeug	Nahunterstützungsflugzeug
Panzerzerstörer	Aufklärungsdrohne
Geschütz oder Mörser mit Eigenantrieb	Flugabwehrartillerie (AAA)
Raketenartillerie mit Eigenantrieb	Boden-Luft-Rakete (SAM)
HQ Transporter der TOC	Radarfahrzeug
Infanterie	Zug-HQ-Fahrzeug

Als Zugführer in ***M1 Tank Platoon II*** hat die Organisation Ihrer Division oder Brigade nur wenig Auswirkung auf das Gefechtsfeld. Worauf es ankommt, ist die Organisation Ihrer Kompanie und in geringerem Maße auch Ihres Bataillons. Aus diesen Gründen konzentriert sich der folgende Abschnitt auf die Organisationen der niedrigeren Stufen, die Ihren Zug direkt angehen. Auch Einzelheiten der Unterstützungsfahrzeuge einer Einheit wurden ausgelassen, da diese Ihren Kampffahrzeugen nicht eng an die Linien folgen.

Es kann geschehen, daß Sie zu Ihrem eigenen Panzerzug noch ein oder mehr Züge verschiedener Arten zugeteilt bekommen. Obwohl Sie nicht direkt "in einen dieser Züge springen" können, stehen diese unter Ihrer Leitung und Kontrolle. Diese Zuteilungen sind in drei Kategorien eingeteilt, abhängig von Ihrem Zweig der Streitkräfte: Army, Cavalry oder Marines.

M1A2-Zug

Ihr Zug ist ein M1A2-Hauptkampfpanzer-Zug. Diese Zugstruktur ist allen bewaffneten Streitkräften der U.S.A. gemeinsam und bietet den Grundbaustein für Ihr Team in jedem Kampf. Jeder M1-Zug besteht aus zwei Abteilungen zu je zwei M1A2 Abrams Hauptkampfpanzern (Main Battle Tanks/MBTs).

PANZERREGIMENTER DER U.S. ARMY

Die Bataillone der Panzerregimenter sind die Standard-Panzertruppen in allen Standard-Panzer- und Panzergrenadierdivisionen. Unter der ALBD kämpfen nur wenige Einheiten als "reine" Einheiten – nur Panzer oder nur Infanterie. Statt dessen gehören Einheiten zu verschiedenen HQ-Einheiten auf allen Stufen, vom Bataillon bis zum Zug.

Im Feld erhalten Panzer- und Panzergrenadierbataillone eine oder mehr Kompanien und bilden, was die Army "Bataillonskampfverbände" nennt. Die Abbildung zeigt eine typische solche Formation. Ein Panzerkampfverband besitzt gewöhnlich zwei Panzerkompanien und eine Panzergrenadierkompanie. Die einzige andere Ausnahme ist, daß Panzerbataillone keinen integralen Panzerzerstörer-Zug haben.

(Nur motorisierte Bataillone)

(Zugeteilt)

In dieser Abbildung hat das Panzergrenadierbataillon eine seiner Panzergrenadierkompanien gegen eine Panzerkompanie eines anderen Bataillons getauscht. Die Querzuteilung funktioniert auch zwischen Kompanien. Beachten Sie, daß die Panzerkompanie einen ihrer Panzerzüge an eine Infanteriekompanie abgegeben hat, im Tausch für einen Panzergrenadierzug. Die Army bezeichnet eine quer-zugeteilte Kompanie als "Team".

Die zusätzlichen Kampfeinheiten in einem Bataillon – die Mörser, Panzerzerstörer, Aufklärungseinheiten, Luftabwehr und Pioniere – werden zur Deutlichmachung in ihren eigenen Zügen oder Batterien dargestellt. Im echten Kampf werden diese Einheiten in Abteilungen aufgeteilt oder sogar in einzelne Fahrzeuge und der Kompanie oder dem Team zugeteilt, von dem der Bataillonskommandant annimmt, daß es sie am nötigsten braucht, oder sie werden zum Teil der Kampfverbandreserve.

Eine andere Kampfverbandorganisation kann eine quer zugeteilte Kompanie erhalten haben und dennoch keinen seiner eigenen Züge abgeben. Der Kampfverbandkommandant könnte dann die hinzu gekommene "vierte" Kompanie aufteilen und jeder seiner ursprünglichen drei Kompanien einen Zug geben. Die Panzergrenadierkompanien besäßen dann drei Panzergrenadierzüge und einen Panzerzug. In einem Panzerkampfverband besäßen die Panzerkompanien dann drei Panzer- und einen Panzergrenadierzug. Das macht aus jeder Kompanie eine mächtige Angriffstruppe mit eigener Infanterie- und Panzerkomponente.

Dieser Abschnitt hat die meisten Organisationen für gemeinsame Aufgaben beschrieben. Im Gefecht findet man fast jede Kombination von Zügen. Kompaniekommandanten bilden Sonderteams für jeden Einsatz, um die besondere Truppenmischung für die Erfüllung der Aufgaben zu erreichen. Natürlich bedeutet dies im Gefecht auch, daß Sie nur die verfügbaren Einheiten erhalten. Und hier kommen Sie und Ihr Zug ins Spiel.

Der Bataillonskampfverband und das Kompanieteam sind die taktischen Manöverelemente der Army. Die Kampfzüge und Abteilungen sind die Bausteine für diese Kommandos und werden im folgenden beschrieben.

M1A2-Zug

Hierbei handelt es sich um den Standard-Panzerzug aus zwei Abteilungen mit je zwei M1A2 Abrams MBTs. In zugeteilten Panzerzügen können Sie keine Besatzungspositionen belegen.

Panzergrenadierzug (IFV)

Dies ist ein Zug von Infanterie auf M2A2 Bradley IFVs. Der Zug besteht aus vier Fahrzeugen mit Infanterie.

Panzergrenadierzug

Hierbei handelt es sich um einen Panzergrenadierzug auf M113A3-Schützenpanzern. Der Zug besteht aus vier Fahrzeugen mit Infanterie.

Leichter Panzerabwehrzug

Dies ist eine leichte Panzerabwehrabteilung aus zwei HMMWVs mit TOW2-Werfern.

Schwere Panzerabwehrabteilung

Dabei handelt es sich um eine schwere Panzerabwehrabteilung aus M901 "Cherry Picker" TOW-Fahrzeugen.

Leichte Luftabwehrabteilung

Dies ist eine leichte Luftabwehrabteilung aus zwei HMMWV Avenger-AA-Fahrzeugen.

Schwere Luftabwehrabteilung

Eine schwere Luftabwehrabteilung aus zwei Bradley IFVs mit Blazer ADV-Turm (nur in Spielen mit dem Schwierigkeitsgrad *Schwierig*).

Mörserabteilung

Eine Mörserabteilung von M106-Mörserfahrzeugen auf der Grundlage des M113-Chassis.

REGIMENTER DER CAVALRY & ARMORED CAVALRY

Der zweite Typ der Panzertruppen der US Army ist das Armored Cavalry Regiment (ACR). Diese Einheiten bieten einerseits ausgezeichnete Aufklärung und sind andererseits eine der kompaktesten Kampfeinheiten der Army. Cavalry-Einheiten werden als offensive Angriffstruppen und defensive Deckungseinheiten eingesetzt.

Cavalry-Einheiten legen großen Wert auf den Korpsgeist und gehören zu den berühmtesten Einheiten der US-Streitkräfte. Aus diesem Grund besitzt die Cavalry auch ihre eigenen Bezeichnungen für die verschiedenen Organisationsstufen, die noch aus der Zeit der berittenen Kavallerie stammen. Züge sind auch hier Züge, doch Sie werden in einer Cavalry-Einheit keine Kompanie oder kein Bataillon finden. Die Cavalry nennt ihre Kompanien "Truppen" und ihre Bataillone "Schwadronen". Auch pflegen Cavalry-Einheiten die Quer-Zuteilung nicht im gleichen Maße wie der Rest der Army. Müssen sie auch nicht. Die Cavalry-Schwadron und –Truppe sind integrierte Einheiten mit allen Waffengattungen in sich t.

Die Abbildung zeigt eine Panzerschwadron der Cavalry. Sie umfaßt eine HQ-Truppe, drei Kavallerietruppen, eine Panzerkompanie und eine Artilleriebatterie. Jede Kavallerietruppe enthält fünf Züge statt der üblichen drei. Der 1. und 3. Zug sind Spähzüge und haben sechs M3 CFVs. Sie können in Abteilungen von zwei oder drei Fahrzeugen – je nach Bedarf – eingesetzt werden. In manchen Cavalry-Einheiten benutzen die Späher HMMWVs statt der M3. Der 2. und 4. Zug sind Panzerzüge, die wie ihre Gegenstücke in der Army organisiert sind. Der 5. Zug ist eine Abteilung aus M106-Mörserfahrzeugen, die dem Truppenkommandanten seine eigene indirekte Feuerunterstützung geben.

Die Panzerkompanie ist eine Standard-Panzereinheit. Sie wird nie als Truppe bezeichnet. Ihre Züge können jeder Cavalry-Truppe zugeteilt werden, sie werden allerdings meistens als zentrale Reserve des Schwadronskommandanten zusammengehalten. Die Haubitzenbatterie ist mit M109s ausgerüstet und bietet dem Schwadronskommandanten eine starke Unterstützungseinheit. Die Kombination einer Panzerkompanie und der Haubitzenbatterie geben dem Kommandanten der Schwadron die stärkste Reservetruppe der Army mit drei Truppen in der Reihe.

Lassen Sie uns einen Blick auf die Züge werfen, die diese Einheiten ausmachen.

M1A2-Zug

Hierbei handelt es sich um den Standard-Panzerzug aus zwei Abteilungen mit je zwei M1A2 Abrams MBTs. In zugeteilten Panzerzügen können Sie keine Besatzungspositionen belegen.

Panzer-Aufklärungsabteilung

Abteilung aus drei M3A2 Bradley CFVs. Der M3 besitzt zusätzliche Munition und ein Fuß-Aufklärungsteam aus zwei Mann.

Aufklärungsabteilung

Abteilung von Aufklärern, bestehend aus vier HMMWVs. Die Abteilung umfaßt zwei HMMWVs mit einem M2 0,50 Kal.-MG und zwei HMMWVs mit einem M19-Automatikgranatwerfer.

Leichter Panzerabwehrzug

Leichte Panzerabwehrabteilung aus zwei HMMWVs mit TOW2-Werfern.

Schwere Panzerabwehrabteilung

Schwere Panzerabwehrabteilung aus zwei M901 "Cherry Picker" TOW-Fahrzeugen.

Leichte Luftabwehrabteilung

Leichte Luftabwehrabteilung aus zwei HMMWV Avenger-AA-Fahrzeugen.

Schwere Luftabwehrabteilung

Schwere Luftabwehrabteilung aus zwei Bradley IFVs mit Blazer ADV-Turm.

Mörserabteilung

Mörserabteilung aus M106-Mörserfahrzeugen auf der Grundlage des M113-Chassis.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Die Fahrzeuge Ihres Zuges repräsentieren nur einen Teil der Feuerkraft, die einer Einheit mit allen Waffen zur Verfügung steht. Für einen Einsatz können Sie außerdem noch Artillerie- und Luftunterstützung erhalten.

Artillerieunterstützung stellt das indirekte Feuer von Artilleriebatterien in weiter Entfernung von tatsächlichen Einsatzgebiet Ihrer Einheit dar. Die Army erhält den Großteil ihrer Feuerunterstützung von drei Artillerietypen.

Mörserbatterien

Mörserbatterien unterstehen normalerweise der Kontrolle auf Kompanie- und Bataillonslevel. Sie haben nur einen relativ kleinen Sprengkopf, machen dies jedoch durch Flexibilität und schnelle Reaktionszeiten wett. Die meisten Mörserbatterien der Army in Panzergrenadier- und Panzereinheiten sind mit dem M106-Mörserfahrzeug ausgerüstet, das auf der Grundlage des guten alten M113-Chassis beruht.

Haubitzenbatterien

Die Artilleriebatterien bilden den Kern des indirekten Feuerarsenals der Army. Die meisten Panzergrenadier- und Panzereinheiten sollten bald mit dem neuen M190A6 Paladin-Geschütz mit Eigenantrieb ausgestattet sein. Die M109s können sowohl konventionelle HE- oder DPICM-Munition verwenden. Die DPICM-Munition enthäl eine Mischung aus Panzerabwehr- und Antipersonalbömbchen oder Doppelzweckbömbchen.

Mehrfach-Raketenwerfersysteme

Die MLRS-Batterien sind auch als persönliche Schrotflinte des Kommandanten bezeichnet worden. Sie gestatten es einem einzigen Fahrzeug, ein Gebiet in Sekunden mit Tausenden von Geschossen zu überschütten. Im Golfkrieg wurden die MLRS von den Irakern "Stahlregen" genannt.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Angriffshubschrauberzug

Eine Standard-Angriffshubschraubergruppe aus drei AH-64A Apache-Kampfhubschraubern oder drei AH-64D Longbow Apache-Kampfhubschraubern. Nur einer der drei AH-64Ds ist mit dem Longbow-Radar ausgestattet. Die anderen beiden führen eine Mischung aus MMR Hellfires und lasergelenkten Hellfires mit sich.

Nahunterstützungsflugzeuge

Eine Abteilung von zwei A-10 Thunderbolt-Flugzeugen.

Luftkavalleriezug

Eine solche Einheit besteht aus einer OH-1D Kiowa Warrior und zwei AH-64A Apache-Kampfhubschraubern.

Verbesserter Luftkavalleriezug

Ein Luftkavalleriezug aus drei RH-66 Comanche-Aufklärungs-/Leichten Angriffshubschraubern

US MARINE CORPS

Die Panzerbataillons der Marines kämpfen selten in Kompanie- oder Bataillonsstärke. Ihre Züge sind abkommandiert und haben den Befehl, den zum Großteil ungepanzerten Marine-Infanterieeinheiten Panzerunterstützung zu bieten. Ähnlich werden die anderen Panzer- und Panzergrenadiereinheiten normalen Infanterieeinheiten nach Bedarf zugeteilt, um Beweglichkeit und Feuerkraft zu liefern.

Leichter Aufklärungszug

Ein Zug aus leichten Panzerfahrzeugen der Marines aus vier LAV-25s mit Feuerteams aus vier Mann an Bord.

Schwere Panzerabwehrabteilung

Ein Zug aus leichten Panzerfahrzeugen der Marines aus zwei LAV-AT s; LAV-Rümpfe mit "Cherry Picker" TOW-Werfern ausgestattet (aus der M-901).

HMMWV Schwerer Waffenzug

Ein schwerer Waffenzug aus vier HMMWVs, zwei davon mit einem M2 0,50Kal.-MG und zwei mit einem M19-Automatikgranatwerfer.

HMMWV Unterstützungsabteilung

Unterstützungsabteilung aus drei HMMWVs mit TOW-Werfern.

APC-Zug

Ein Infanteriezug auf AAV-7A1 APCs.

Leichte Luftabwehrabteilung

Leichte Luftverteidigungsabteilung aus zwei HMMWV Avenger-AA-Fahrzeugen.

Luftabwehrabteilung

Dies ist eine schwere AA-Abteilung aus zwei LAVs mit Blazer ADV-Turm.

Mörserabteilung

Abteilung aus LAV-M-Mörserfahrzeugen.

ARTILLERIE-UNTERSTÜTZUNG

Die Marines machen ihren Mangel an eigenen schweren Einheiten durch stärkere Luftunterstützung und Artillerie wett. Im Gegensatz zur Army ist der Großteil der Mörser und Artillerie der Marines nicht mit Eigenantrieb ausgestattet.

Mörserbatterien

Die Marines mögen Mörser. Mörserabteilungen finden sich auf dem Zug-, Kompanie- und Bataillonslevel. Sie haben nur einen relativ kleinen Sprengkopf, machen dies jedoch durch Flexibilität und schnelle Reaktionszeiten wett.

Haubitzenbatterien

Wie die M109 benutzen Haubitzen der Marines sowohl konventionelle HE- wie auch DPICM-Munition. Die DPICM-Munition enthält eine Mischung aus Panzerabwehr- und Antipersonalbömbchen oder Doppelzweckbömbchen.

Feuerunterstützung von Schiffen

In Gebieten in Reichweite des Meeres können die Marines sich auf die Geschütze der Flotte verlassen, ihnen alle mögliche Unterstützung zu geben. Geschützfeuer von Schiffen hat sich zum präzisesten Langstreckenfeuer der Welt entwickelt.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Jeder Marine-Kampfverband ist eine selbständige Truppe aller Waffengattungen, ausgerüstet mit eigenen Lufteinheiten (Flugzeuge und Hubschrauber). Marine-Piloten sind die besten "Schlammtreiber" der Welt, und außerdem ist jeder ein ausgebildeter Infanterist.

Angriffshubschrauberabteilung

Abteilung aus zwei Marine-AH-1W Super Cobra-Kampfhubschraubern. Obwohl der Marine-Angriffshubschrauber nicht so stark ist wie die Apache, ist es wahrscheinlicher, daß die Marines Hubschrauberunterstützung erhalten.

Nahunterstützungsflugzeuge

Eine Abteilung aus zwei AV-8B Harrier-Flugzeugen.

APPENDIX D, OPFOR-EINHEITENORGANISATIONEN

Der Kollaps der Sowjetunion machte deutlich, daß das Gespenst der Roten Armee genau das war – ein Geist. Außerdem wurde es nötig, daß die U.S.A. Pläne zur Bekämpfung multinationaler Gegner entwickelte – und das Konzept der Gegnerischen Streitmacht (Opposing Force/OPFOR). Wie der Appendix **Einheitenorganisationen - Spieler** konzentriert sich der folgende Abschnitt auf die Organisationsstufen des Zugs, der Kompanie und des Bataillons. Obwohl viele höhere Organisationsstufen zur Zeit in Truppen aller Waffengattungen reorganisiert werden, benutzen alle OPFOR-Nationen in diesem Spiel die alte sowjetische Organisation auf dem Bataillonslevel und darunter.

BATAILLONSORGANISATIONEN

Die meisten OPFOR-Bataillone sind entweder Panzerbataillone oder motorisierte Schützenbataillone. Zur Zeit sind in diesen Ländern zwei grundlegende Organisationen in Verwendung, die alte "reine" Organisation aus drei Kompanien und die Organisation mit allen Waffengattungen und vier Kompanien.

Reine Panzerbataillone sind sparsame, klare Organisationen mit nur drei Panzerkompanien. Bataillone mischen sich nicht so regelmäßig wie die amerikanischen Einheiten. Das führt dazu, daß das theoretisch mächtige Panzerbataillon keine Unterstützung durch alle Waffengattungen erhält. Vor zehn Jahren stellte dies noch kein großes Problem dar. Obwohl sie auf einer niedrigen taktischen Stufe schwach waren, konnte die massierten Panzer der Panzerbataillone entscheidenden Einfluß haben, wenn sie en masse eingesetzt wurden. Heute gibt es nur noch wenige reine Panzerbataillone, sie sind durch die Panzerbataillone mit vier Kompanien aus allen Waffengattungen ersetzt worden.

Im Gegensatz dazu verfügen russische motorisierte Schützenbataillone über das volle Spektrum an Unterstützung. Die hier gezeigte Organisation gilt für BMP- und BTR-Bataillone, mit einer Ausnahme. Nur das BTR-Bataillon besitzt einen Panzerabwehrzug. Dies ist eine kluge Maßnahme, da es den BTRs an ATGM-Bewaffnung mangelt, während sie bei BMPs eingebaut ist.

(Zugeteilt)

Das Bataillon aus allen Waffengattungen besteht aus vier Kompanien. Das Panzerbataillon würde aus drei Panzerkompanien und einer motorisierten Schützenkompanie bestehen. Das motorisierte Schützenbataillon hat gewöhnlich drei motorisierte Schützenkompanien und eine Panzerkompanie. Zusätzlich zu den vier Kampfkompanien verfügen beide Bataillone über zahlreiche Unterstützungseinheiten auf dem Bataillonslevel.

Die vierte Kompanie im Bataillon kann entweder als getrennte Einheit kämpfen, oder ihre Züge können den anderen drei Kompanien des Bataillons zugeteilt werden und so eine verstärkte Kompanie formen. Diese verstärkte Kompanie entspricht dem amerikanischen "Team"-Konzept.

Die zusätzlichen Kampfeinheiten in einem Bataillon – die Mörser, Panzerzerstörer, Aufklärungseinheiten, Luftabwehr und Pioniere – werden zur Deutlichmachung in ihren eigenen Zügen oder Batterien dargestellt. Im echten Kampf werden diese Einheiten in Abteilungen aufgeteilt oder sogar in einzelne Fahrzeuge und der Kompanie oder dem Team zugeteilt, von dem der Bataillonskommandant annimmt, daß es sie am nötigsten braucht. Die Luftabwehreinheiten werden fast sicher auf die Kompanien verteilt und dem Kompanie-HQ zugeteilt.

KOMPANIEORGANISATIONEN

Panzerkompanie

Die russische Panzerkompanieorganisation von heute ist dieselbe wie im 2. Weltkrieg: drei Panzer pro Zug und drei Züge und ein Kommandopanzer bilden die Kompanie. Einige Bataillone mit älterer Ausrüstung besitzen vier Panzerzüge.

Panzerkompanie (verstärkt)

Die Einheit besteht aus drei Panzerzügen von je drei Fahrzeugen, einer HQ-Abteilung aus einem einzelnen Kommandofahrzeug und einem motorisierten Schützenzug aus drei Fahrzeugen und ihrer Infanterie.

IFV-Kompanie

Die motorisierte Schützenkompanie ist eine Miniaturausgabe des motorisierten Schützenbataillons. Es handelt sich um eine Infanteriekompanie auf BMP IFVs. Die Einheit besteht aus bis zu drei Fahrzeugen (mit Infanterie) und einer HQ-Abteilung.

IFV-Kompanie (verstärkt)

Dies ist eine Infanteriekompanie in IFVs mit einem zugeteilten Panzerzug. Die Einheit besteht aus drei Infanteriezügen zu je drei Fahrzeugen (mit Infanterie) und einer HQ-Abteilung.

Motorisierte Schützenkompanie

Die mit BTR ausgerüstete motorisierte Schützenkompanie ist der BMP-Kompanie sehr ähnlich. Die BTR-Kompanie unterschiedet sich in mehrerer Hinsicht intern. Die Kompanie besitzt gewöhnlich einen zugeteilten BRDM-3, der den Mangel an ATGMs ausgleichen soll. Jedes Zug-Kommandofahrzeug trägt ein AT-4-Team. Sie werden nur außerhalb des Fahrzeugs eingesetzt. In der Verteidigung verteilen sich die Teams, eines pro Zug. Beim Angriff folgen sie und sind bereit auszusteigen, sobald gegnerische Panzer auftauchen.

Obwohl BTRs Räder haben und daher im Gelände weniger wendig sind, ist eine BTR-Kompanie bei Kämpfen in rauhem Gelände wahrscheinlich besser. Das liegt daran, daß das Team nicht eigentlich aus dem Fahrzeug kämpfen kann. Bei Kämpfen steigen sie aus und kämpfen zu Fuß, auch der Teamanführer. Und weil es unter Beschuß nicht so einfach ist auszusteigen, tun sie dies häufig vor dem Gefecht. Nur ein Fahrer und Schütze bleiben an Bord. Das Ergebnis ist eine stärkere, besser geführte und eigenständigere Gruppe von Fußsoldaten. In dichten Wäldern, Bergen und Stadtgebieten ist dies die beste Lösung, insgesamt an Orten, an denen Fahrzeuge es schwerer haben.

Motorisierte Schützenkompanie (verstärkt)

Dies ist eine Infanteriekompanie auf Ketten- oder Rad-Schützenpanzern (die nicht die Feuerkraft einer Einheit in IVFs besitzen) mit einem zugeteilten Panzerzug. Die Einheit besteht aus drei Infanteriezügen zu je drei Fahrzeugen (mit Infanterie), einer HQ-Abteilung mit einem einzelnen Kommandofahrzeug und einem Panzerzug von drei oder vier Panzern.

Regiments-Aufklärungskompanie

Diese Einheit ist ein Regimentselement, das auf dem Marsch als Vorhuteinheit und im Kampf als Aufklärungseinheit eingesetzt wird. Die Aufklärungskompanie besteht aus einem BMP-Zug und einem Zug aus BRDM-Aufklärungsfahrzeugen.

GRUNDLEGENDE ZUGORGANISATIONEN

Schwerer MBT-Zug

Ein Zug der modernsten MBTs im OPFOR-Arsenal. Er besteht aus drei T-90- oder T-80-Panzern.

MBT-Zug

Ein Zug älterer T-72-MBTs. Er besteht aus vier T-72B1- oder T-72M1-Panzern.

Panzer-HQ-Abteilung

Die HQ-Abteilung einer Panzerkompanie. Der MBT ist der gleiche Typ wie in den Panzerzügen der Kompanie. Der Artillerie-Aufklärer ist ein BRDM-2. Die Luftabwehreinheiten bestehen entweder aus 2S6 Tanguskas oder ZSU-23/4 Shilkas.

IFV-Zug

Ein Zug Schützeninfanterie auf BMP-3-, BMP-2- oder BMP-1-IFV.

IFV-HQ-Abteilung

Die HQ-Abteilung einer IFV-Kompanie. Das IFV ist der gleiche Typ wie bei den IFV-Zügen der Kompanie. Der Artillerie-Aufklärer ist ein BRDM-2. Die Luftabwehreinheiten bestehen entweder aus 2S6 Tanguskas oder ZSU-23/4 Shilkas.

Motorisierter Schützenzug

Ein Zug motorisierter Schützeninfanterie auf MT-LB- oder BTR-Schützenpanzern.

Motorisierte Schützen-HQ-Abteilung

Die HQ-Abteilung einer motorisierten Schützenkompanie. Der APC ist der gleiche Typ wie bei den APC-Zügen der Kompanie. Der Artillerie-Aufklärer ist ein BRDM-2. Die Luftabwehreinheiten bestehen aus ZSU-23/4 Shilkas.

Luftabwehrabteilung

Diese Einheit besteht aus einer einzelnen Abteilung mit zwei 2S6 "Tunguska"-Luftabwehrfahrzeugen. Kann jeder Einheit zugeteilt werden.

Luftabwehrzug

Diese Einheit besteht aus einem Zug mit zwei ZSU-23/4 Shilka-Luftabwehrfahrzeugen und zwei mobilen SAM-Werfern SA-13. Kann jedem Kompanie-HQ zugeteilt werden.

Panzerzerstörerzug

Diese Einheit kann jeder Panzergrenadierkompanie zugeteilt werden, um ihre Panzerabwehrkapazität zu erhöhen. Sie besteht aus drei BRDM-3 ATGM-Fahrzeugen.

BMP-Aufklärungszug

Dies ist der schwere Aufklärungszug der Regiments-Aufklärungskompanie. Er kann jeder Kompanie zugeteilt werden, wenn Aufklärung benötigt wird. Der Zug besteht aus drei BMP-1- oder BMP-2-IFVs, die für Aufklärung ausgerüstet sind.

Aufklärungszug

Dies ist der leichte Aufklärungszug der Regiments-Aufklärungskompanie. Er kann ebenfalls jeder Kompanie zugeteilt werden, wenn Aufklärung benötigt wird. Der Zug besteht aus vier BRDM-2-Aufklärungsfahrzeugen.

ARTILLERIE-UNTERSTÜTZUNG

OPFOR-Einheiten verfügen im allgemeinen über viel mehr Artilleriefeuerkraft als ihre amerikanischen Gegenstücke. Unter dem sowjetischen System waren die Geschütze und Raketen des Artillerieregiments für massiven Angriffsbombardements geplant. Sie wurden nicht für allgemeine Unterstützung eingesetzt. Für diesen Zweck waren jedem Regiment Artillerie und Mörser zugeteilt. Dies wurde allgemein geändert und führte zu einer viel flexibleren Artilleriereaktion und einer größeren Wahrscheinlichkeit, daß man auf schwere Geschütze und Mehrfach-Raketenwerfersysteme trifft.

Im sowjetischen System mußten die Anforderungen nach Artilleriefeuer, Rauchschirme von Mörsern und ähnlichem über das Bataillons-HQ gehen oder an ein Artilleriefeuer-Kontrollfahrzeug in der Nähe gerichtet werden. Es gab keine Möglichkeit für Zug- oder Kompaniekommandanten, direkt Unterstützung anzufordern. Diese Situation wurde aufgrund der sowjetischen Erfahrungen in Afghanistan geändert. Die neue Regelung erlaubt es Kompaniekommandanten, Feuer anzufordern, und in einigen Streitkräften können auch Zugführer dies tun.

Mörserbatterien

Mörserbatterien unterstehen normalerweise der Kontrolle auf Kompanie- und Bataillonslevel. Sie haben nur einen relativ kleinen Sprengkopf, machen dies jedoch durch Flexibilität und schnelle Reaktionszeiten wett.

Haubitzenbatterien

Während viele westliche Nationen den Panzer als "König des Schlachtfelds" beschreiben, waren dies im Osten immer die schweren Artilleriebatterien. OPFOR-Truppen setzen sowohl geschleppte oder Geschütze mit Eigenantrieb ein. Beide benutzen sowohl konventionelle HE- wie auch DPICM-Munition. Die DPICM-Munition enthält eine Mischung aus Panzerabwehr- und Antipersonalbömbchen oder Doppelzweckbömbchen. Man zweifelt daran, daß der Irak oder Libyen DPICM-Munition verwendet.

MLRS

Das Mehrfach-Raketenwerfersystem ist eine russische Erfindung und Rußlands bevorzugte Methode, ein Ziel mit einer überwältigenden Feuerkraft zu überschütten. Obwohl das russische System individuell nicht so fortschrittlich wie das amerikanische ist, machen die OPFOR-Truppen mangelnde Qualität durch Quantität wett.

LUFTUNTERSTÜTZUNG

Im Gegensatz zur U.S. Army haben die OPFOR-Divisionen keine starke Hubschrauberkomponente. In der russischen Armee sind Hubschrauber in unabhängige Regimenter organisiert, die dem Armee-HQ unterstehen. Diese Regimenter werden wie schwere Artillerie oder andere Reserven zugeteilt. Die Hubschrauberregimenter haben keine eigenen Bodentruppen, daher entwickelt sich die Luft-Boden-Koordination nur schwerfällig.

Angriffshubschraubereinheiten

Eine Kampfhubschraubergruppe besteht aus drei Mi-24F Hind-, Mi-28 Havoc- oder Ka-36 Hokum-Angriffshubschraubern.

Nahunterstützungsflugzeuge

Nahunterstützungsflugzeuge sind ein Paar SU-25 Frogfoot-Bodenangriffsflugzeuge. Nahunterstützungsflugzeuge sind nicht bei allen Kampagnen oder Schwierigkeitsgraden verfügbar.

APPENDIX E, FAHRZEUGLISTE

AMERIKANISCHE UND NATO-FAHRZEUGE

NAME	TYP	SYMBOL
M1A2 ABRAMS	MBT	
M2A3 BRADLEY	IFV	
M3A3 BRADLEY	CFV	
M2ADV	ADV	
M4 TOC	TOC	HQ
HMMWV-M2	RCN	
HMMWV-M19	RCN	
HMMWV-TOW	TD	
HMMWV Avenger	ADV	
LAV25	IFV	
LAVTOW	TD	
LAVADV	ADV	
LAVM	SPM	
LAVC	TOC	HQ
AAV-7	APC	
M113A3	APC	
M901 ITOW	TD	
M577 TOC	TOC	HQ
M106	SPM	
M109A6 PALADIN	SPG	
MLRS	MLRS	
M-939 TRUCK	SUPP	
M-977 HEMMET	SUPP	
M-978 HEMMET	SUPP	

NAME	TYP	SYMBOL
CHALLENGER II	MBT	
WARRIOR II	IFV	
LEOPARD IIA4	MBT	
MARDER II	IFV	

AMERIKANISCHE FLUGZEUGE

NAME	TYP	SYMBOL
AH-64A APACHE	AH	
AH-64D LONGBOW	AH	
RH-66 COMANCHE	RH	
AH-1W COBRA	AH	
OH-58D KIOWA	RH	
A-10 THUNDERBOLT	AC	
AV-8B HARRIER	AC	
PREDATOR	UAV	

OPFOR-FAHRZEUGE

NAME	TYP	SYMBOL
T90E	MBT	
T80U	MBT	
T72B1	MBT	
T72M1	MBT	
BMP3	IFV	
BMP2	IFV	
BMP1	IFV	
BTR90	APC	
BTR80	APC	
MTLB	APC	

NAME	TYP	SYMBOL
MTLBTOC	TOC	
BRDM3	TD	
BRDM2	RCN	
2S6 TUNGUSKA	ADV	
ZSU-23/4 SHILKA	ADV	
ZIL TRUCK	SUPP	
ZIL TANKER	SUPP	
SPG2S19	SPG	
FROGLAUNCHER	SRBM	
BM9A52	MLRS	
BM24	MLRS	
SA-13	ADV	
SA-15	ADV	
SA-6	SAM	
SAMRADAR	RAD	
ZPU-23	AAA	

OPFOR-FLUGZEUGE

NAME	TYP	SYMBOL
MI-24F HIND	AH	
MI-28 HAVOCK	AH	
KA-50 HOKUM	AH	
MI-8 HIP	CH	
SU-25 FROGFOOT	AC	

BIBLIOGRAPHIE

Antal, John F. *Armor Attacks: The Tank Platoon—An Interactive Exercise in Small-Unit Tactics and Leadership,* Novato, Kalifornien: Presidio Press, 1991.

Antal, John F. *Infantry Combat: The Rifle Platoon—An Interactive Exercise in Small-Unit Tactics and Leadership,* Novato, Kalifornien: Presidio Press, 1995.

Atkinson, Rick. *Crusade – The Untold Story of the Persian Gulf War,* Boston; Houghton Mifflin Company, 1993.

Baxter, Lt. Col. (Ret.) William P. *Soviet AirLand Battle Tactics,* Novato, Kalifornien: Presidio Press, 1986.

Benson, Nicloas. *Rats' Tales: the Staffordshire Regiment at War in the Gulf,* London: Brassey's (UK) Ltd., 1993.

Bolger, Daniel P. *Dragons at War: Land Battle in the Desert — An Inside Look at the U.S. Army National Training Center*, New York, Ivy Books, 1986.

Bolger, Daniel P. *Hunger Hill — An Inside Look at the U.S. Army JRTC*, New York, Ivy Books, 1997.

Clancy, Tom. *Armored Cav: A Guided Tour of an Armored Cavalry Regiment,* New York: Berkley Books, 1994.

______. *Into the Storm: A Study in Command,* New York: G.P. Putman's Sons, 1997.

______. *Marine,* New York: Berkley Books, 1996.

Collins, John M. and Cordesman, Anthony H. *Imbalance of Power: Shifting U.S.-Soviet Military Strengths,* London: Macdonald and Jane's Publishers Limited, 1978.

Cullen, Tony and Foss, Christopher, ed.. *Jane's Land-Based Air Defense 1993-94*, Coulsdon, Surrey, UK: Jane's Information Group, 1993.

Defense, Department of, United States of America. *Soviet Military Power: Prospects for Change, 1989,* Washington, DC: Department of Defense, United States of America, 1989.

Donnelly, Tom and Naylor, Sean, Boyne, Walter J. ed. *Clash of Chariots: The Great Tank Battles*, New York, Berkley Publishing Group, 1996.

Dunnigan, James F. *How to Make War, Third Edition,* New York: William Morrow and Company, Inc., 1993.

Dunnigan, James F. and Bay, Austin. *A Quick and Dirty Guide to War, Third Edition,* New York: William Morrow and Company, Inc, 1996.

Dunnigan, James F. and Bay, Austin, *From Shield to Storm,* New York: William Morrow and Company, Inc, 1992.

Dunnigan, James F. and Nofi, Albert A. *Dirty Little Secrets: Military Information You're not Supposed to Know,* New York: William Morrow and Company, Inc, 1990.

Forty, George. *Tank Action: from the Great War to the Gulf,* Stroud. Gloucestershire, UK: Alan Sutton Publishing Limited, 1995.

Foss, Christopher, ed.. *Jane's Armour and Artillery 1995-96,* Coulsdon, Surrey, UK: Jane's Information Group, 1995.

Freedman, Lawrence, and Karsh, Efraim, *The Gulf Conflict 1990-1991 – Diplomacy and War in the New World Order,* Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1993.

Friedman, Norman. *Desert Victory,* Annapolis, Maryland: The Naval Institute Press, 1991.

Hackworth, Col. (Ret.) David H. with Mathews, Tom. *Hazardous Duty,* New York: Avon Books, 1996.

Hayden, Lt. Col. H.T. *Warfighting: Maneuver Warfare in the U.S. Marine Corps,* Mechanicsburg, Pennsylvanien: Stackpole Books, 1995.

Headquarters, Department of the Army, *FM 17-15 Tank Platoon*, September 1995.

. *Fm 17-95 Cavalry Operations*, Washington DC: August 1996.

. *Fm 17-97 Cavalry Troop*, Washington DC: June 1995.

. *Fm 17-98 Scout Platoon*, Washington DC: September 1994.

. *Fm 71-1 The Tank and Mechanized Infantry Company Team*, Washington DC: Draft version, 1996.

. *Fm 71-3 The Armored and Mechanized Infantry Brigade*, Washington DC: January 1996.

. *Fm 101-5-1 Operational Terms and Symbols*, Washington DC: 1985.

Headquarters, US Army Armor Center and School, *ATEP 17-237-10-MPT Mission Training Plan for the Tank Platoon*, Fort Knox, Kentucky: January 1996.

. *FKSM 71-2-1 The Digitized Battalion Task Force*, Fort Knox, Kentucky: December 1995.

Headquarters, US Army Ordnance Center and School, 08G5/G6-WLXGAB *Fire Control System*, Aberdeen Proving Ground, Maryland, October 1992.

. *TRD-TT-M1A1/M1A2 Characteristics Handout, M1-M1A1-M1A2 Tank*, Aberdeen Proving Ground, Maryland, October 1991.

Hogg, Ian V. ed.. *Jane's Infantry Weapons 1992-92*, Coulsdon, Surrey, UK: Jane's Information Group, 1992.

Hogg, Ian V. *Infantry Support Weapons: Mortars, Missiles and Machine Guns*, London: Greenhill Books, 1995.

Hunnicutt, R.P. *ABRAMS: A History of the American Main Battle Tank, Vol. 2*, Novato, Kalifornien: Presidio Press, 1990.

Isby, David C. *Weapons and Tactics of the Soviet Army*, New York: Jane's Publishing Company Limited, 1988.

Kelly, Orr. *King of the Killing Zone: The Story of the M-1 America's Super Tank*, New York: Berkley Books, 1989

Laffin, John. *The World in Conflict – War Annual 7 – Contemporatry Warfare Described and Analysed.* London, Brassey's (UK) Ltd., 1996.

Laur, Col. Timothy M. and Llanso, Steven L., Boyne, Walter J. ed. *Encyclopedia of Modern U.S. Military Weapons*, New York, Berkley Publishing Group, 1995.

Lennox, Duncan S. and Rees, Arthur, ed.. *Jane's Air-Launched Weapons*, Coulsdon, Surrey, UK: Jane's Information Group, 1996.

Leyden, Andrew. *An After Action Report: Gulf War Debriefing Book*, Grants Pass, Oregon: Hellgate Press, 1997.

Macksey, Kenneth. *Tank Versus Tank: The Illustrated Story of Armored Battlefield Conflict in the Twentieth Century*, New York: Crescent Books, 1991.

Margiotta, Franklin D. ed. *Brassey's Encyclopedia of Land Forces and Warfare.* London, Brassey's (UK) Ltd., 1996.

Moss, G.M., Leeming, D.W., and Farrar, C.L. *Military Ballistics*, London, Brassey's (UK) Ltd., 1995.

Murray, Rupert W., ed. *IFOR on IFOR: NATO Peacekeepers in Bosnia-Herzegovina*, Edinburgh, Schottland. Connect, 1997.

Norris, John. *Anti-Tank Weapons*, London: Brassey's (UK) Ltd., 1996.

O'Malley, T.J. *Military Transport: Trucks and Transporters*, , London: Greenhill Books, 1995.

Perrett, Bryan. *Iron Fist: Classic Armoured Warfare Case Studies*, London: Arms and Armour Press, 1995.

Russell, Alan K. *Battle Tanks and Support Vehicles*, London: Greenhill Books, 1994.

Sack, John, *Company C: The Real War in Iraq,* New York: William Morrow and Company, Inc, 1995.

Scales, Brig Gen Robert H. Jr. *Firepower in Limited War, Revised Edition*, Novato, Kalifornien: Presidio Press, 1995.

Scales, Brig Gen Robert H. Jr. *Certain Victory: the U.S. Army in the Gulf War*, London, Brassey's (UK) Ltd., 1994.

Woff, Richard. *The Armed Forces of the Former Soviet Union: Evolution, Structure & Personalities, Volumes 1 and 2.,* London, Brassey's (UK) Ltd., 1996.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Produktion	Scott Spanburg
Spiel-Design	Tim Goodlett
Programmierung	Scott Spanburg Brian Whooley
Zusätzliche Programmierung	David McKibben Ned Way
Künstlerische Gestaltung, Leitung	Michael Bates
Künstlerische Gestaltung	Mike Reis Bill Podurgiel Matt Bell Joe Morel Eric Ehoff
Multimedia-Animation	Rob Cloutier
Verpackungsgestaltung	Michael Bates Rob Cloutier
Sound	Roland Rizzo Mark Reis Mark Cromer
Musik	Roland Rizzo
Gitarre	Mark Cromer
Qualitätssicherungsleitung	Steven Purdie Michael Dubose
QS-Tests	Eleanor Crawley Jason Lego John Ross Kevin Bane Mark Gutknecht Michael Seal Paul Ambrose Tim Beggs Tim McCraken
QS-Manager	Tom Falzone
QS-Direktion	Ray Boylan

Handbuch Autoren	Ed Dille Tim Goodlett Brian Workman
Abbildungen	Tim Goodlett

Ein besonderes Dankeschön an:

Dr. William F. Atwater, Aberdeen Proving Ground

Capt. Michael Best, USA, 1st Cavalry Division

1LT Scott Barnett, USMC

1LT J. Benton, USMC

SFC Herman Swift, USA, 16th Ordnance Battalion

SFC Eric Massig, USA, 16th Ordnance Battalion

SSG Jeffry Pratt, USA, 3-8 Cavalry.

SSG William Dunbar, USA, 3-8 Cavalry

SGT Mark Poole, USA, 3-8 Cavalry

PFC Stanley Bilecky, USA, 3-8 Cavalry

SPC Mark Blackmon, USA, 3-8 Cavalry

ANMERKUNG DES DESIGN-TEAMS

Danke, daß Sie sich für ***M1 Tank Platoon II*** entschieden haben. Statt Ihnen zu erzählen, wie und warum wir zu den Entscheidungen gekommen sind, die wir getroffen haben, soll das Spiel lieber für sich sprechen. Das gesamte Team hofft, daß Ihnen unser Spiel gefällt und viele Stunden lang Vergnügen macht.

TECHNISCHE HILFE

Falls Probleme mit dem Spiel auftreten, benötigen Sie vielleicht unsere Hilfe. Wir bekommen jeden Tag sehr viele Anrufe. Bitte halten Sie folgende Informationen bereit, damit wir Ihr Problem schneller behandeln können:

1. Vollständigen Produktnamen
2. Computertyp, inkl. genauer Spezifikationen
3. Windows®-Version
4. Größe des verfügbaren Arbeitsspeichers
5. Genauer Wortlaut der Fehlermeldung (falls verfügbar)
6. Die Versionsnummer des Spiels
7. Größe der Windows Auslagerungsdatei
8. Name alternativer Windows-Oberflächen bzw. -Erweiterungen (falls vorhanden)
9. Version des DirectX-Treibers
10. Gesamtgröße des im Computer installierten Arbeitsspeichers (RAM)

MSD-Bericht

Unter Umständen werden Sie von unseren Kundendienstmitarbeitern um einen MSD-Bericht gebeten. MSD ist ein Diagnoseprogramm, das die Ursachen für die häufigsten Kompatibilitätsprobleme an Ihrem PC feststellt, wenn Sie versuchen, das Spiel zu starten. Dieses Programm gehört zum Lieferumfang aller DOS- und Windows-Versionen. Benutzer von Windows® 95 müssen es jedoch erst von der Windows-CD auf Festplatte kopieren. Geben Sie dazu folgenden Befehl ein:

```
copy d:\other\msd\msd.exe  c:\windows\command
```

Um den MSD-Bericht zu erstellen, beenden Sie zunächst Windows 3.x oder starten Sie Windows 95 im DOS-Modus. Legen Sie dann eine formatierte Diskette in Laufwerk A:, und geben Sie folgenden Befehl ein:

```
msd /f  a:report.txt
```

Drucken Sie anschließend den Bericht aus, oder schicken Sie die Diskette an MicroProse (falls erforderlich).

So erreichen Sie uns

Rufen Sie uns Montag und Mittwoch 14:00-17:00 Uhr unter folgender Telefonnummer an:
+49 (0) 1805 / 252565. Halten Sie Papier und Stift bereit.
Falls Sie uns ein Fax schicken wollen, lautet die Nummer +49 (0) 1805 / 252564
Alternativ können Sie Ihre Fragen auch per Post an unseren Kundendienst unter der angegebenen Adresse senden.

Bitte beachten Sie:

1 Wegen der Vielzahl unterschiedlicher Hardware- und Software-Kombinationen heutiger PCs ist es unter Umständen nötig, daß Sie Kontakt zu Ihrem Fachhändler oder Hardware-Lieferanten aufnehmen, damit das Spiel auch auf Ihrem Rechner laufen kann.

2 In sehr seltenen Fällen sind Software-Fehler die Ursache Ihrer Probleme. Geben Sie in einem solchen Fall das vollständige Produkt inkl. des Kaufnachweises an den Verkäufer zurück.

3 Sollten Sie den Eindruck haben, daß Sie das Produkt unvollständig erhalten haben, wenden Sie sich an den Verkäufer und bitten um Ersatz für das fehlende Teil.

MICROPROSE-KUNDENDIENST

Großbritannien

Telefon: +44 (0) 1454 893900 (09.00-17:30 Uhr GMT/BST)
FAX: +44 (0) 1454 894296
MicroProse, The Ridge, Chipping Sodbury, South Glos BS37 6BN

Deutschland

MicroProse Software Distribution GmbH
Marktstrasse 1
33602 Bielefeld
Telefon: +49 (0) 1805 / 252565 (Montag und Mittwoch
FAX: +49 (0) 1805 / 252564 14:00-17:00 Uhr)

Frankreich

Telefon: +33 (0) 4 72 53 25 00
Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or Cedex, Lyons

USA

Telefon: +1 (0) 510 522 1164 (09.00-17.00 Pacific Time)
FAX: +1 (0) 510 522 9357
MicroProse, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, California, 94501

Australien

MicroProse Customer Support Hotline
Telefon: 1902 262 667
Anruf wird mit $1,50 pro Minute berechnet. Beachten Sie, daß der Preis von öffentlichen Telefonzellen oder Mobiltelefonen höher ist.

ONLINE-DIENSTE

BBS (Mailbox)

Großbritannien	+44 (0)1454 327083	(14.400 Baud)
	+44 (0)1454 327084	(14.400 Baud)
Deutschland	+49 (0)5241 946484	(28.800 Baud)
USA	+1 (0)5105 228909	(14.400 Baud)

CompuServe

MicroProse-Europa	71333,314
MicroProse-Deutschland	74777,3326
MicroProse-USA	76004,2144

Das MicroProse-Forum und die Bibliotheksbereiche finden Sie ebenfalls im Game Publishers Forum B (GO GAMBPUB)

Internet

E-Mail

Wenn Sie Fragen haben oder Hilfe benötigen, senden Sie Ihre Nachricht an folgende Adresse:

microprose_europe@compuserve.com	(Großbritannien)
support@microprose.com	(USA)
service@microprose.de	(Deutschland)

FTP

Auf der FTP-Site von MicroProse finden Sie eine vollständige Software-Bibliothek mit den neuesten Updates, Demos und Produktinformationen. Die Adresse lautet:

ftp.microprose.com

World-Wide-Web

Auf unseren WWW-Seiten finden Sie Informationen über zahlreiche bereits veröffentlichte und angekündigte Produkte von MicroProse. Geben Sie folgende Adresse in Ihren Web-Browser ein, um unsere Web-Site zu besuchen:

http://www.microprose.com

MicroProse Ltd., The Ridge,
Chipping Sodbury, South Glos, BS37 6BN

TASTATURVARIANTEN IN ANDEREN SPRACHBEREICHEN

Diese Simulation wurde für das englische (UK) Tastenfeld entworfen. Wir weisen Spieler in anderen europäischen Sprachbereichen darauf hin, daß sich das Tastenfeld für ihre Sprache etwas unterscheiden kann. Um solchen Spielern von MicroProse-Simulationen behilflich zu sein, haben wir Diagramme der UK-Tastaturen beigefügt:

Steht z.B. im Handbuch, daß Sie die Minustaste (-) betätigen sollen, suchen Sie die Position dieser Taste auf dem UK-Tastenfeld und drücken die Taste, die sich auf Ihrer Tastatur an der gleichen Stelle befindet.

Ist der Simulation eine Tastaturmaske beigefügt, dann sind die Positionen der dem Spiel entsprechenden Tasten natürlich ganz eindeutig. Drücken Sie einfach die auf der Maske angegebene Taste.

Wichtiger Hinweis für Besitzer von IBM PC-kompatiblen Geräten

Voreingestellte Tastatur

Manchmal, besonders in Fällen, wenn Sie mit den "+" und "-" Tasten Schwierigkeiten haben, ist es nötig, den für Ihre Sprache bestimmten Tastaturtreiber durch Drücken von CTRL/ALT/F1 auszuschalten. Ihr Gerät arbeitet dann mit der voreingestellten US-Tastatur, die im Arbeitsspeicher aller PCs vorhanden ist. Machen Sie sich danach mit dem PC-Tastenfeld vertraut, und drücken Sie einfach die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur.

SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNGEN

DAS BEILIEGENDE SOFTWAREPROGRAMM WIRD VON MICROPROSE KÄUFERN AUSSCHLIESSLICH FÜR IHREN PRIVATEN GEBRAUCH, WIE IN DEN NACHSTEHENDEN BESTIMMUNGEN BESCHRIEBEN, LIZENZIERT. DURCH ÖFFNEN DER VERPACKUNG ODER DEN GEBRAUCH DER INNEN LIEGENDEN CD STIMMEN SIE DEN LIZENZBESTIMMUNGEN ZU.

MicroProse erteilt Ihnen hiermit die nicht exklusive Lizenz zur Benutzung der innen liegenden Software und der Anleitung, entsprechend der in den Lizenzvereinbarungen dargelegten Bestimmungen und Einschränkungen.

Die Software und die Anleitung unterliegen dem Urheberrecht. Alle Rechte sind vorbehalten. Sie haben nicht das Recht, die Software oder die Anleitung ganz oder auch teilweise zu kopieren oder in welcher Weise auch immer zu vervielfältigen. Ausgenommen von dieser Bestimmung ist nur der Ladevorgang der Software auf einen Computer als wesentlicher Schritt der Softwareausführung. Das Original und jegliche Sicherheitskopie der Software und der Anleitung dürfen nur auf einem einzigen Computer benutzt werden. Sie können einen physischen Transfer der Software von einem Computer auf einen anderen vornehmen unter der Bedingung, daß die Software zu gleicher Zeit nur auf einem Computer benutzt wird. Sie haben nicht das Recht, die Software auf elektronischem Wege von einem Computer auf einen anderen mit Hilfe eines Netzwerks zu übertragen. Sie haben nicht das Recht, Kopien der Software oder der Anleitung an andere weiterzugeben.

SIE HABEN NICHT DAS RECHT, DIE SOFTWARE ODER JEGLICHE KOPIE DER SOFTWARE, ABGEÄNDERTE FASSUNGEN ODER GEMISCHTE TEILE AUSSERHALB DER BESTIMMUNGEN DER ERTEILTEN LIZENZ, GANZ ODER TEILWEISE, ZU BENUTZEN, ZU KOPIEREN, ZU VERÄNDERN, ZU ÜBERTRAGEN, EINE UNTERLIZENZ ZU VERGEBEN, ZU VERLEIHEN, ZU LEASEN, WEITERZULEITEN, ZU ÜBERSETZEN, IN JEGLICHE PROGRAMMSPRACHE ODER FORMAT ZU KONVERTIEREN ODER ZU DEKOMPILIREN ODER ZU DISASSEMBLIEREN.

Part Number: MP393 446 MANR (German)

M1 TANK PLATOON™ II

SCHNELLTASTENÜBERSICHT

Cockpitsichten

Taste	Funktion
F1	Cockpit des Panzer-kommandanten (TC)
F2	Cockpit des Schützen (GNR)
F3	Karte
F4	Primärsicht des Schützen (GPS)
F5	Hilfssicht des Schützen
F6	Sichtblock des TC
F7	TC-Luke offen

Waffenwahl

Taste	Funktion
1	Sabot
2	HEAT
3	MPAT
4	STAFF
5	Koaxial
6	Gefechtssicht

Taste	Funktion
T	Wärmesicht-Schalter
Eingabe	Geschütz abfeuern
Leertaste	Laserentfernungsmesser

Heran-/Wegzoomen

Taste	Funktion
Z	Heranzoomen
X	Wegzoomen

Geschwindigkeit einstellen

Taste	Funktion
C	Niedrige Geschwin-digkeit
V	Hohe Geschwin-digkeit
B	Höchst-geschwin-digkeit

Taste	Funktion
↑	Beschleunigen
←	Links
↓	Verlangsamen
→	Rechts

HERGESTELLT IN GROßBRITANNIEN

MP393 446 MANR GERMAN